Marek Gulgowski
Jarosław Lipski

KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI

PROGRAM NAUCZANIA ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH
DLA KLAS I–III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

DO NOWEJ PODSTAWY PROGRAMOWEJ

Wydawnictwo MIGRA Sp. z o.o.
Wrocław 2015

AUTORZY
Marek Gulgowski
Jarosław Lipski

REDAKCJA, SKŁAD PUBLIKACJI
Marek Gulgowski

KOREKTA
Ligia Podgórska

PROJEKT LOGO SERII
Andrzej Janicki

OPINIA MERYTORYCZNO-DYDAKTYCZNA
Mirosława Kaczyńska
doradca metodyczny edukacji wczesnoszkolnej

Program nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI został opracowany do podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych określonej w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. (Dz. U. z 2012 r. poz. 977 z późn. zm.).

Zaleca się, aby program KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI realizowany był w klasach I–III szkoły podstawowej z wykorzystaniem zestawu pomocy dydaktycznych do zajęć komputerowych dla I etapu edukacyjnego z tej samej serii wydawniczej.

Wykorzystanie programu nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI do działań o charakterze komercyjnym (np. wydanie przez jakiekolwiek wydawnictwo podręcznika do zajęć komputerowych lub innej pomocy dydaktycznej, opracowanej na podstawie tego programu) jest możliwe jedynie po uprzednim uzyskaniu pisemnej zgody wydawnictwa MIGRA Sp. z o.o., do którego należą wszelkie prawa autorskie.

Wszystkie nazwy firm i produktów występujące w programie nauczania są zastrzeżone przez ich posiadaczy i zostały użyte wyłącznie w celu identyfikacji.

© Copyright by MIGRA Sp. z o.o.
Wrocław 2015
Wszelkie prawa zastrzeżone

1. WPROWADZENIE

Dynamiczny rozwój sprzętu komputerowego i oprogramowania oraz coraz łatwiejszy dostęp do nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych powoduje stałe poszerzanie zakresu zastosowań komputerów i techniki komputerowej w różnych obszarach życia, w tym także w edukacji. Komputer to obecnie tak ważny środek dydaktyczny, że trudno wyobrazić sobie bez niego funkcjonowanie współczesnej szkoły. Należy wykorzystać fakt, że komputer jest dla uczniów narzędziem bardzo atrakcyjnym i wzbudza ich ciekawość. Komputer, należycie wykorzystywany oraz wyposażony w odpowiednie oprogramowanie, jest bardzo skutecznym środkiem dydaktycznym, o szerokich możliwościach zastosowania w edukacji.

Współczesna szkoła powinna stwarzać uczniom warunki do nabywania umiejętności wykorzystywania komputera i posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi w zakresie potrzebnym do życia w rozwijającym się społeczeństwie informacyjnym. Jest to jedno z podstawowych zadań edukacji komputerowej realizowanej w szkole.

Nie można zapominać o aspekcie wychowawczym edukacji komputerowej. Trzeba kształtować w uczniach właściwe postawy i prawidłowe nawyki w zakresie korzystania z komputera oraz uświadamiać możliwe zagrożenia. Odpowiednie zachowania w tym względzie powinny być rozwijane od początku nauki w szkole podstawowej.

Wśród najważniejszych zalet wynikających z zastosowania komputera w obszarze edukacji należy wymienić rozwijanie wśród uczniów aktywności twórczej, rozbudzanie ciekawości poznawczej, a w efekcie zwiększanie zainteresowania przekazywanymi treściami, aktywny udział uczniów w procesie dydaktyczno-wychowawczym i rozwijanie zainteresowań. Wszystkie te elementy mają znaczący wpływ na podniesienie efektywności procesu nauczania i uczenia się.

Reforma programowa kształcenia ogólnego[1] podniosła rangę edukacji komputerowej w szkole, obejmując nią wszystkie etapy kształcenia. Edukacja komputerowa jest realizowana w formie następujących obowiązkowych zajęć edukacyjnych:

- *zajęcia komputerowe* – I etap edukacyjny (klasy I–III szkoły podstawowej) oraz
  II etap edukacyjny (klasy IV–VI szkoły podstawowej);
- *informatyka* – III etap edukacyjny (gimnazjum) oraz
  IV etap edukacyjny (szkoły ponadgimnazjalne).

Po raz pierwszy w systemie edukacji wprowadzone zostały obowiązkowe zajęcia komputerowe na I etapie kształcenia. Przed reformą programową edukacja komputerowa w klasach I–III szkoły podstawowej odbywała się przede wszystkim w formie zajęć dodatkowych, organizowanych z wykorzystaniem godzin do dyspozycji dyrektora szkoły. Często takie zajęcia dodatkowe prowadzone były tylko w najstarszej klasie na I etapie edukacyjnym – w klasie III. Obecnie zajęcia komputerowe są jednym z obszarów edukacji wczesnoszkolnej, obok edukacji polonistycznej, społecznej, przyrodniczej, matematycznej, muzycznej, plastycznej, zajęć technicznych, języka obcego nowożytnego i wychowania fizycznego.

Zajęcia komputerowe na I etapie edukacyjnym realizowane są w oparciu o wybrane programy nauczania ogólnego – jedną z propozycji jest przedstawiony w tym opracowaniu program nauczania zajęć komputerowych pt. KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI.

[1] Reforma programowa kształcenia ogólnego przygotowana przez Ministerstwo Edukacji Narodowej obowiązuje od roku szkolnego 2009/2010, kiedy to – zgodnie z harmonogramem reformy – zmianami objęty został I i III etap edukacyjny (w pierwszym roku funkcjonowania reformy zmiany wprowadzono w klasie I szkoły podstawowej oraz klasie I gimnazjum). Na II i IV etapie edukacyjnym reforma programowa obowiązuje od roku szkolnego 2012/2013, począwszy od klasy IV szkoły podstawowej i klasy I szkoły ponadgimnazjalnej.

2. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU NAUCZANIA

Program nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI stanowi opis sposobu osiągania celów kształcenia i wychowania oraz realizacji treści nauczania z zakresu zajęć komputerowych w klasach I–III szkoły podstawowej. Prezentowany program nauczania wchodzi w skład szerszego projektu wydawniczego o nazwie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, dotyczącego prowadzenia wydzielonych zajęć komputerowych na I etapie edukacyjnym. Oprócz programu nauczania na projekt składają się materiały metodyczne dla nauczycieli oraz multimedialna płyta CD-ROM dla uczniów.

ZAŁOŻENIA PROGRAMU NAUCZANIA

W publikowanym programie nauczania zamieszczono najpierw jego charakterystykę, która zawiera m.in. założenia programu, omówienie proponowanej koncepcji zajęć komputerowych prowadzonych w klasach I–III szkoły podstawowej w ramach projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, przedstawienie elementów wchodzących w skład obudowy dydaktycznej do realizacji programu oraz omówienie warunków sprzętowo-programistycznych. W dalszej części programu nauczania zaprezentowano szczegółowe cele kształcenia i wychowania, zamieszczono treści nauczania w zestawieniu z odpowiadającymi im osiągnięciami edukacyjnymi uczniów, omówiono sposoby osiągania przez uczniów celów edukacyjnych, jak również przedstawiono informacje na temat oceniania i sprawdzania osiągnięć uczniów[2].

Punktem wyjścia do opracowania programu nauczania była obowiązująca podstawa programowa kształcenia ogólnego[3], w której edukacja wczesnoszkolna opisana została poprzez zestaw celów kształcenia i wynikających z nich ogólnych zadań szkoły oraz wykaz wiadomości i umiejętności ucznia kończącego klasę III szkoły podstawowej. Program nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI jest zgodny z podstawą programową w zakresie prowadzenia zajęć komputerowych w klasach I–III szkoły podstawowej, wskazując sposób osiągania przez uczniów celów edukacyjnych i kompetencji (wiadomości i umiejętności) określonych w podstawie. Jednocześnie nawiązuje on do podstawy programowej w szerszym zakresie, uwzględniając cele kształcenia (wymagania ogólne), zadania szkoły oraz treści nauczania (wymagania szczegółowe) sformułowane dla całego I etapu edukacyjnego.

W programie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI za podstawowe przyjęto założenie, że edukacja szkolna, zwłaszcza w początkowym okresie, powinna w jak największym stopniu integrować poszczególne dziedziny wiedzy, ukazywać związki i zależności między nimi, a w efekcie tworzyć w świadomości dziecka scalony obraz świata. W tym znaczeniu zajęcia komputerowe na I etapie edukacyjnym nie powinny mieć charakteru ściśle przedmiotowego, lecz raczej być jednym z elementów edukacji wczesnoszkolnej rozumianej jako integracja różnych dziedzin wiedzy. Dlatego w zaproponowanej koncepcji zajęć komputerowych, prowadzonych w klasach I–III szkoły podstawowej, założono korelację treści komputerowych z treściami z pozostałych obszarów edukacji wczesnoszkolnej i w konsekwencji nawiązanie do tematyki, która realizowana jest w nauczaniu wczesnoszkolnym.

Podstawowym elementem zajęć komputerowych prowadzonych w ramach projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI są **tematy**, nazywane w projekcie także **opowieściami**. Tematy te, nawiązujące w ścisły sposób do treści edukacji wczesnoszkolnej, ułożone zostały zgodnie z porządkiem kalendarzowym wyznaczonym przez pory roku oraz przypadające święta.

---

[2] To, czym powinien być program nauczania ogólnego oraz jakie elementy muszą wchodzić w jego skład, określa szczegółowo rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 8 czerwca 2009 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników. Program nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI do prowadzenia zajęć komputerowych w klasach I–III szkoły podstawowej zawiera wszystkie wymienione w tym rozporządzeniu elementy.

[3] *Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych*. Załącznik nr 2 do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 maja 2014 r. zmieniającego rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2014 r. poz. 803).

W realizowanych tematach, pochodzących z różnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej, odwołano się do treści nauczania z podstawy programowej dla I etapu kształcenia. Kolejność zaproponowanych tematów i poruszane w ich ramach zagadnienia znajdują odzwierciedlenie w programach nauczania i popularnych pakietach wykorzystywanych w edukacji wczesnoszkolnej.

Na I etapie edukacyjnym uczniowie poznają komputer jako praktyczne narzędzie umożliwiające rozwiązywanie różnego rodzaju zadań, w tym znalezienie informacji na dany temat, nie uczą się natomiast o zasadach jego działania. Nacisk kładziemy na praktyczne czynności uczniów, a wiedzę teoretyczną, pojęciową, ograniczamy do niezbędnego minimum.

Na zajęciach komputerowych w klasach I–III uczniowie powinni stopniowo poznawać różne możliwości, jakie daje komputer. Ważne jest odpowiednie ukierunkowanie w tym zakresie, wyrabianie prawidłowych nawyków i umiejętności pracy z komputerem, tak żeby dzieci od początku traktowały komputer jako narzędzie, które pozwala zdobywać oraz utrwalać umiejętności i wiadomości, umożliwia uczenie się i rozwijanie zainteresowań w ciekawy sposób, także w formie edukacyjnej zabawy.

Komputer traktujemy jako narzędzie praktyczne, wspomagające zdobywanie takich kompetencji, jak czytanie, pisanie, liczenie, tworzenie tekstów, wykonywanie rysunków czy wyszukiwanie informacji oraz korzystanie z nich.

Pokazaniu uczniom różnorodnych możliwości komputera, w tym zwłaszcza wykorzystania go do uczenia się oraz rozwijania zainteresowań, powinno służyć odpowiednie oprogramowanie, dobrane do wieku, możliwości percepcyjnych i potrzeb najmłodszych uczniów. Oprogramowanie proponowane do wykorzystania na zajęciach komputerowych prowadzonych w klasach I–III w ramach projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI to w głównej mierze oprogramowanie edukacyjne, zebrane na uczniowskiej płycie CD-ROM. Korzystając z różnych w formie multimedialnych programów, prezentacji, gier edukacyjnych i ich interaktywnych możliwości, uczniowie mogą w interesujący sposób przyswoić sobie treści z różnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej.

Ponieważ przekaz treści powinien być jak najbardziej atrakcyjny dla najmłodszego ucznia, programy zostały przygotowane tak, aby oferowały dzieciom różne multimedialne możliwości (np. wysłuchanie piosenki, wiersza, obejrzenie animacji). Treści kształcenia prezentowane są w nich w sposób dynamiczny z wykorzystaniem takich elementów, jak grafika, animacja, dźwięk i słowo. Podczas korzystania z oprogramowania edukacyjnego uczniowie zdobywają pierwsze umiejętności w zakresie posługiwania się myszą i klawiaturą.

W pracy z najmłodszymi uczniami istotne jest zdobywanie przez nich wiedzy i umiejętności poprzez zabawę. Właściwie dobrane gry edukacyjne dają uczniom takie możliwości, pokazują komputer jako przyjazne narzędzie pozwalające uczyć się w formie zabawy. Nie tylko gry, lecz także przygotowane na uczniowskiej płycie CD-ROM multimedialne programy edukacyjne zawierają liczne elementy zabawy.

Na zajęciach komputerowych w klasach I–III uczniowie, poznając różne możliwości komputera, tworzą proste rysunki oraz piszą proste teksty. Uczniowie korzystają z oprogramowania użytkowego: edytora grafiki i edytora tekstu. Posługując się edytorem grafiki, początkowo kolorują rysunki, rysują proste elementy graficzne, stopniowo poznają nowe narzędzia do rysowania i wykorzystują je w swoich pracach. Wykonując komputerowe rysunki, uczniowie m.in. rozwijają zdolności manualne i uczą się dokładności i precyzji w wykonywaniu zadań.

Podczas pracy nad tworzeniem prostych tekstów uczniowie wykonują różnorodnie zadania (np. uzupełniają teksty, piszą wyrazy i zdania, wyróżniają wyrazy, z czasem przystępują do samodzielnego tworzenia krótkich tekstów). Proponuje się, aby na podstawie tworzonych tekstów uczniowie m.in. odpowiadali na pytania dotyczące ich treści, wyszukiwali odpowiednie fragmenty tekstów, kształtowali umiejętność czytania ze zrozumieniem oraz wykonywali inne zadania.

Zgodnie z podstawowym założeniem przyjętym w programie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, mówiącym o korelacji treści komputerowych z pozostałymi obszarami edukacji wczesnoszkolnej, tematyka wszystkich rysunków i tekstów, jak również związanych z nimi zadań do wykonania, odnosi się do zagadnień realizowanych na różnych zajęciach edukacyjnych w klasach I–III.

Inny aspekt zajęć komputerowych prowadzonych na I etapie kształcenia, uwzględniony w prezentowanym programie nauczania, to wyszukiwanie i korzystanie z informacji. W tym zakresie proponuje się w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI wykonywanie różnorodnych ćwiczeń związanych ze zdobywaniem umiejętności wyszukiwania informacji z wykorzystaniem oprogramowania edukacyjnego znajdującego się na uczniowskiej płycie CD-ROM (multimedialnych programów edukacyjnych, prezentacji tematycznych). Informacje te mogą mieć charakter tekstowy lub graficzny. Uczniowie wykorzystują wyszukane informacje w różny sposób, np. do rozwiązywania zagadek, udzielania odpowiedzi na pytania, formułowania swobodnych wypowiedzi na podany temat czy też do modyfikowania rysunków w edytorze grafiki.

W kontekście nabywania umiejętności wyszukiwania informacji w różnych źródłach i korzystania z nich uwzględniono także przeglądanie stron internetowych (w tym stron zamieszczonych na uczniowskiej płycie CD-ROM oraz stron o adresach podanych przez nauczyciela). Wszystkie proponowane w projekcie strony internetowe zawierają treści zrozumiałe dla najmłodszych uczniów, przekazywane w ciekawej i różnorodnej formie.

Szeroko rozumiana edukacja komputerowa prowadzona w klasach I–III szkoły podstawowej to czas, w którym uczniowie powinni nabrać prawidłowych nawyków związanych z bezpieczną oraz niezagrażającą zdrowiu pracą z komputerem. Podstawowe zasady z tym związane powinny być przekazywane uczniom sukcesywnie w czasie zajęć i wielokrotnie powtarzane. Treści dotyczące bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, takie jak zachowanie prawidłowej postawy w czasie korzystania z komputera, dbałość o porządek na stanowisku komputerowym, stosowanie się do ograniczeń w zakresie czasu spędzanego przed komputerem, zachowanie bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu, zajmują ważne miejsce wśród treści nauczania przewidzianych w programie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI.

Zdobywanie przez uczniów dobrych nawyków w zakresie bezpiecznego korzystania z komputera oraz świadomość zagrożeń stanowi jeden z najważniejszych elementów funkcji wychowawczej zajęć komputerowych. W programie zwrócono uwagę także na inne aspekty wychowawcze, takie jak przestrzeganie zasad pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej, poszanowanie sprzętu komputerowego czy kulturalne komunikowanie się z innymi uczniami podczas wykonywania zadań na zajęciach komputerowych.

Zajęć z komputerem nie powinno ograniczać się do samej pracy z tym narzędziem. Stąd też w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI proponuje się stwarzać na zajęciach komputerowych różne sytuacje dydaktyczne także dające uczniom możliwość wypowiadania się oraz słuchania wypowiedzi innych.

WYMIAR CZASOWY REALIZACJI PROGRAMU NAUCZANIA

Program nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI przygotowany jest do realizacji wydzielonych zajęć komputerowych w łącznym wymiarze 3 godzin tygodniowo przez trzy lata nauki na I etapie edukacyjnym. W programie zakłada się prowadzenie zajęć komputerowych w trzech cyklach jednorocznych w wymiarze **1 godziny tygodniowo w klasie I, II i III**, co odpowiada minimalnemu wymiarowi godzin przeznaczonych na realizację zajęć komputerowych na I etapie kształcenia, określonemu w ramowych planach nauczania[4].

Program nauczania przewiduje realizację 32 godzin lekcyjnych w każdym cyklu rocznym. Założenia w zakresie liczby godzin zajęć przyjęto zgodnie z wyjaśnieniami dotyczącymi ramowych planów nauczania[5], określającymi, że minimalna ogólna liczba godzin przeznaczona na poszczególne obowiązkowe zajęcia edukacyjne została obliczona na 32-tygodniowe lata szkolne.

---

[4] Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 7 lutego 2012 r. w sprawie ramowych planów nauczania w szkołach publicznych określa minimalny wymiar godzin dla poszczególnych obowiązkowych zajęć edukacyjnych na danym etapie kształcenia. Dla zajęć komputerowych w klasach I–III szkoły podstawowej ustalona w tym rozporządzeniu minimalna liczba godzin w trzyletnim okresie nauczania wynosi 95.

[5] Wyjaśnienia MEN do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 7 lutego 2012 r. w sprawie ramowych planów nauczania w szkołach publicznych.

KONCEPCJA ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH WEDŁUG PROGRAMU NAUCZANIA

W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI wszystkie działania uczniów zmierzające do zdobycia przez nich zakładanych w programie nauczania wiadomości i umiejętności w zakresie wykorzystania narzędzi komputerowych zaplanowane zostały w ramach **1-, 2- lub 3-godzinnych tematów (opowieści)**, nawiązujących do treści edukacji wczesnoszkolnej. Podstawowym elementem każdego tematu są ćwiczenia. Wszystkie ćwiczenia w danej opowieści dotyczą określonego tematu i zakładają, oprócz zdobycia umiejętności komputerowych, wykorzystanie oraz poszerzenie przez uczniów wiedzy i umiejętności z innych obszarów edukacji wczesnoszkolnej.

W ramach poszczególnych tematów przygotowano różnorodne ćwiczenia, z których większość przewiduje wykorzystanie komputera. Na zajęciach uczniowie wykonują niekiedy także ćwiczenia o nieco innym charakterze, w których nie posługują się bezpośrednio narzędziami komputerowymi, np. opisują wykonany przez siebie komputerowy rysunek, śpiewają wspólnie piosenkę wysłuchaną w programie edukacyjnym czy odpowiadają na pytania zainspirowane tematem zajęć. Przedmiotem niektórych ćwiczeń jest opisanie sposobu posługiwania się prostymi narzędziami komputerowymi w nawiązaniu do prac wykonanych przez uczniów za pomocą komputera.

W założeniach projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI zagadnienia komputerowe przenikają się z treściami edukacji wczesnoszkolnej. Na początku każdego tematu przewidziano wprowadzenie nawiązujące do edukacji wczesnoszkolnej – wprowadzenie to ma formę rozmowy z uczniami lub swobodnych wypowiedzi uczniów, w których wykorzystują oni własne doświadczenia oraz posiadaną wiedzę. Niekiedy ćwiczenie wykonane za pomocą komputera stanowi punkt wyjścia do wypowiedzi uczniów na określony temat. Przykładowo, po zapoznaniu się z prezentacją multimedialną o życiu zwierząt w okresie zimy i wykonaniu poleceń związanych z treścią tej prezentacji uczniowie formułują ustną wypowiedź na temat niesienia pomocy zwierzętom w czasie zimy. Sposób, w jaki skorelowano treści nauczania z zakresu zajęć komputerowych z treściami z różnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej na konkretnych lekcjach, pokazano szczegółowo w scenariuszach zajęć znajdujących się w materiałach metodycznych dla nauczycieli.

Zgodnie z przedstawioną wcześniej uwagą projekt KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI zakłada w ramach zajęć komputerowych na I etapie edukacyjnym realizację tematów o zróżnicowanym czasie trwania zajęć: od 1 do 3 godzin lekcyjnych. Na kolejnych zaplanowanych zajęciach uczniowie poznają nowe umiejętności komputerowe i powtarzają umiejętności zdobyte wcześniej. Taki charakter ma większość zajęć w danej klasie. Inny charakter mają jedynie zajęcia z ostatniego tematu w klasie I i II, jak również zajęcia z dwóch ostatnich tematów w klasie III. Na zajęciach tych uczniowie utrwalają wybrane umiejętności komputerowe zdobyte w poszczególnych klasach. Oto godzinowa charakterystyka tematów realizowanych w różnych klasach:

- klasa I – tematy 3-godzinne (wyjątek stanowi ostatni, 2-godzinny temat utrwalający umiejętności zdobyte w klasie I);
- klasa II – tematy 2-godzinne (w tym także ostatni temat utrwalający umiejętności z klasy II);
- klasa III – tematy 2-godzinne oraz 1-godzinne (przy czym dwa ostatnie tematy utrwalające umiejętności z całego I etapu edukacyjnego są tematami 2-godzinnymi).

Już od klasy I zapoznajemy uczniów z podstawowymi zasadami mówiącymi o tym, jak należy pracować z komputerem, żeby nie narażać własnego zdrowia. Zasady te powinny być przypominane na bieżąco na zajęciach. Ważne, aby uczniowie już od klasy I nabrali właściwych nawyków w zakresie bezpiecznego korzystania z komputera.

W klasie I zaplanowano realizację 11 tematów. Z uwagi na specyfikę klasy I, związaną z rozpoczęciem przez uczniów szkolnej edukacji oraz ich możliwościami rozwojowymi, położono nacisk na wykorzystanie multimedialnych gier i programów edukacyjnych. Korzystanie z łatwych w obsłudze, a przy tym atrakcyjnych komputerowych gier i zabaw oraz ciekawych multimedialnych programów edukacyjnych, stanowi jedną z najwłaściwszych form wprowadzania dzieci do posługiwania się komputerem. Korzystając z oprogramowania edukacyjnego, bazującego zgodnie z założeniami programu na treściach edukacji wczesnoszkolnej, uczniowie uczą się wykonywać podstawowe operacje za pomocą myszy oraz rozpoczynają korzystanie z klawiatury.

Jedną z ulubionych przez dzieci form aktywności twórczej jest malowanie i rysowanie. Dlatego też w klasie I wiele ćwiczeń poświęcono wykonywaniu przez uczniów prostych zadań związanych z komputerowym malowaniem i rysowaniem za pomocą edytora grafiki. Uczniowie m.in. kolorują i uzupełniają rysunki oraz rysują proste elementy graficzne, korzystając z narzędzi edytora grafiki. Biorąc pod uwagę specyfikę klasy I, zdobywanie dopiero przez uczniów znajomości liter i cyfr oraz umiejętności w zakresie pisania i czytania, jak również zamiar stopniowego pokazywania uczniom możliwości posługiwania się różnymi narzędziami komputerowymi – wprowadzenie elementów pisania, tworzenie prostych komputerowych tekstów oraz korzystanie ze stron internetowych przewidziano od klasy II.

W klasie I rozkład zajęć wchodzących w skład poszczególnych 3-godzinnych tematów jest ściśle określony. Na pierwszych zajęciach z danego tematu uczniowie korzystają z multimedialnego programu edukacyjnego lub z gry edukacyjnej związanej z tematem zajęć. Natomiast na drugiej i na trzeciej lekcji wykonują ćwiczenia z wykorzystaniem edytora grafiki. Na drugiej lekcji uczniowie zdobywają zawsze nowe umiejętności w zakresie tworzenia komputerowych rysunków, natomiast na trzeciej lekcji przede wszystkim powtarzają te umiejętności. Na zajęciach z ostatniego tematu przewidzianego w klasie I uczniowie utrwalają wybrane umiejętności korzystania z programów multimedialnych oraz tworzenia rysunków za pomocą komputera.

Realizację treści nauczania w klasie II zaplanowano w ramach 16 tematów. Uczniowie w dalszym ciągu korzystają z multimedialnych gier i programów edukacyjnych o różnej tematyce. Poznają również nowe narzędzia edytora grafiki i posługują się nimi do tworzenia komputerowych rysunków. Ćwiczeń z wykorzystaniem edytora grafiki jest jednak już mniej niż w klasie I.

Na zajęciach komputerowych w klasie II uczniowie piszą litery, cyfry, wyrazy i proste zdania. Rozpoczynają pisanie krótkich, prostych tekstów w edytorze tekstu. W tej klasie pojawia się także nowe zagadnienie – przeglądanie stron internetowych i wyszukiwanie na nich informacji. Początkowo uczniowie korzystają ze stron internetowych znajdujących się na płycie CD-ROM. Następnie otwierają, zamieszczone w Internecie, strony WWW o adresach podanych przez nauczyciela.

W klasie II na tych samych zajęciach uczniowie posługują się często różnym oprogramowaniem, np. wykorzystują oprogramowanie edukacyjne i edytor tekstu czy też przeglądarkę internetową i edytor grafiki. Wykonywane na tej samej lekcji ćwiczenia z wykorzystaniem różnych narzędzi komputerowych są zwykle ze sobą ściśle związane.

W ostatnim temacie przewidywanym w klasie II uczniowie utrwalają wybrane umiejętności z zakresu tworzenia tekstów w edytorze tekstu oraz korzystania ze stron internetowych.

W klasie III przewidziano realizację 19 tematów, z czego 13 tematów jest 2-godzinnych, a 6 to tematy 1-godzinne. W tej klasie uczniowie w dalszym ciągu korzystają z multimedialnych gier i programów edukacyjnych, a także rozwijają swoje umiejętności w zakresie tworzenia rysunków i tekstów za pomocą komputera (np. redagują życzenia, zaproszenie czy list). Na podstawie zdobytych umiejętności uczniowie tworzą rysunki i dokumenty tekstowe od początku. W klasie III uczniowie w większym zakresie korzystają ze stron WWW dostępnych w Internecie, wyszukując na nich informacje na podany temat. Ponadto uczą się korzystania z informacji przedstawionych na stronach internetowych.

Zwykle w tematach, w których przewidziane jest wykorzystanie Internetu, uczniowie wykonują także ćwiczenia związane np. z tworzeniem tekstów czy rysunków. Zresztą na wielu zajęciach w klasie III uczniowie posługują się różnymi narzędziami komputerowymi (np. w jednym ćwiczeniu pracują z plikiem graficznym w edytorze grafiki czy z komputerowym słownikiem ortograficznym, a w następnym z plikiem tekstowym w edytorze tekstu).

W klasie III na zajęciach z dwóch ostatnich tematów uczniowie utrwalają wybrane umiejętności komputerowe z całego I etapu edukacyjnego. Dotyczy to korzystania ze stron WWW dostępnych w Internecie oraz tworzenia rysunków i tekstów za pomocą komputera.

Na następnej stronie programu nauczania przedstawiono zestawienie wszystkich tematów zajęć przewidzianych w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI z podziałem na klasy i z określeniem liczby godzin przeznaczonych na dany temat.

KLASA I

Temat I-1. Wakacje już za nami . . . . . 3 godz.
Temat I-2. Poznajemy bliżej komputer . . . . . 3 godz.
Temat I-3. Jesienną porą . . . . . 3 godz.
Temat I-4. Zwierzęta wokół nas . . . . . 3 godz.
Temat I-5. Zwyczaje bożonarodzeniowe . . . . . 3 godz.
Temat I-6. Nasze zimowe zabawy . . . . . 3 godz.
Temat I-7. Zwierzęta w czasie zimy . . . . . 3 godz.
Temat I-8. Wiosenne porządki w ogrodzie . . . . . 3 godz.
Temat I-9. Wycieczka po szkole . . . . . 3 godz.
Temat I-10. Jesteśmy Polakami . . . . . 3 godz.
Temat I-11. Witajcie wakacje . . . . . 2 godz. (temat utrwalający)

Razem 32 godz.

KLASA II

Temat II-1. Park jesienią . . . . . 2 godz.
Temat II-2. Opiekujemy się zwierzętami w domach . . . . . 2 godz.
Temat II-3. Urządzenia techniczne w życiu codziennym . . . 2 godz.
Temat II-4. W uczniowskim pokoju . . . . . 2 godz.
Temat II-5. Legenda o powstaniu państwa polskiego . . . . . 2 godz.
Temat II-6. Kraków – dawna stolica Polski . . . . . 2 godz.
Temat II-7. Zimowe dyktando . . . . . 2 godz.
Temat II-8. W kalendarzowym rytmie . . . . . 2 godz.
Temat II-9. Karnawał z Kopciuszkiem . . . . . 2 godz.
Temat II-10. W świecie książek . . . . . 2 godz.
Temat II-11. Wycieczka rowerowa . . . . . 2 godz.
Temat II-12. Wielkanocne tradycje . . . . . 2 godz.
Temat II-13. Ziemia – planeta Układu Słonecznego . . . . . 2 godz.
Temat II-14. Spotkanie z Fryderykiem Chopinem . . . . . 2 godz.
Temat II-15. Z wizytą w teatrze . . . . . 2 godz.
Temat II-16. Nasze zabawy i zainteresowania . . . . . 2 godz. (temat utrwalający)

Razem 32 godz.

KLASA III

Temat III-1. Wakacyjne pamiątki . . . . . 2 godz.
Temat III-2. Znowu w szkole . . . . . 2 godz.
Temat III-3. Zwiedzamy muzea . . . . . 2 godz.
Temat III-4. W jesiennym nastroju . . . . . 1 godz.
Temat III-5. Warszawa – nasza stolica . . . . . 2 godz.
Temat III-6. Ortografia na wesoło . . . . . 2 godz.
Temat III-7. Zimowe zapasy . . . . . 2 godz.
Temat III-8. Święta, święta . . . . . 1 godz.
Temat III-9. Pomagamy skrzydlatym przyjaciołom . . . . . 1 godz.
Temat III-10. Święto babci i dziadka . . . . . 1 godz.
Temat III-11. W ogrodzie zoologicznym . . . . . 2 godz.
Temat III-12. W pracowni malarskiej . . . . . 2 godz.
Temat III-13. Nadchodzi wiosna . . . . . 2 godz.
Temat III-14. Chochlikowe psoty . . . . . 1 godz.
Temat III-15. W trosce o Ziemię . . . . . 2 godz.
Temat III-16. Sylwetki wielkich Polaków . . . . . 1 godz.
Temat III-17. Dla mamy . . . . . 2 godz.
Temat III-18. Wybieramy się na spotkanie z dinozaurami . . 2 godz. (temat utrwalający)
Temat III-19. Nasze wakacyjne plany . . . . . 2 godz. (temat utrwalający)

Razem 32 godz.

W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI realizacja zajęć komputerowych na I etapie edukacyjnym odbywa się bez podręcznika dla uczniów. Nauczyciel wykorzystuje przygotowane dla niego materiały metodyczne, natomiast uczniowie korzystają z multimedialnej płyty CD-ROM. Taka forma pracy wymaga innego podejścia do zajęć, większa jest rola nauczyciela, który powinien m.in. zapoznać uczniów z treścią ćwiczeń i w obrazowy sposób przedstawić sposób wykonania czynności za pomocą komputera. Jest to nowe spojrzenie na zajęcia komputerowe, w takim ujęciu uczniowie koncentrują się na samej pracy z komputerem jako istocie tych zajęć.

OBUDOWA DYDAKTYCZNA DO REALIZACJI PROGRAMU NAUCZANIA

Na obudowę dydaktyczną programu nauczania składają się materiały metodyczne dla nauczycieli oraz multimedialna płyta CD-ROM dla uczniów.

Materiały metodyczne przygotowane dla nauczycieli zostały opracowane w formie elektronicznej, wydane na płycie CD-ROM. Stanowią one wsparcie metodyczne dla tych nauczycieli, którzy zdecydowali się na prowadzenie zajęć komputerowych w klasach I–III szkoły podstawowej według projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI. Wśród zgromadzonych na płycie nauczycielskiej materiałów znajduje się program nauczania oraz zestaw scenariuszy zajęć z towarzyszącymi im materiałami dodatkowymi.

Scenariusze przygotowano do wszystkich zajęć komputerowych przewidzianych w projekcie. Zostały one opracowane z podziałem na tematy, w formie osobnych dokumentów tekstowych. Poszczególne scenariusze obejmują jedną, dwie lub trzy lekcje, w zależności od liczby jednostek lekcyjnych przewidzianych dla danego tematu.

Wszystkie scenariusze cechuje ściśle określona budowa. W pierwszej części, mającej charakter wspólny dla wszystkich lekcji z danego tematu, podano m.in. czas trwania zajęć, przewidywany termin realizacji, treści edukacji wczesnoszkolnej, do których nawiązuje się w danym temacie, jak również nowe umiejętności komputerowe nabywane przez uczniów w trakcie zajęć oraz zastosowane komputerowe środki dydaktyczne.

Zasadniczym elementem każdego scenariusza jest, przedstawiony w postaci wypunktowanej, szczegółowy przebieg lekcji. Wymieniono tutaj kolejne czynności dydaktyczne wykonywane na zajęciach z położeniem nacisku na planowane działania uczniów. W tej części scenariusza zamieszczono polecenia wszystkich ćwiczeń proponowanych na danej lekcji (wyróżnione w dokumencie innym kolorem). Przedstawione dalej w scenariuszu czynności to w głównej mierze propozycja dotycząca sposobu wykonania określonego ćwiczenia. W przebiegu każdej lekcji uwzględniono także szczegółowe zapisy odnoszące się do włączenia w ramy zajęć komputerowych treści z zakresu edukacji wczesnoszkolnej.

Po przedstawieniu przebiegu poszczególnych lekcji zamieszczono w scenariuszu praktyczne uwagi o realizacji zajęć z podziałem na wykonywane ćwiczenia. Są to różnego rodzaju rady, wskazówki oraz dodatkowe wyjaśnienia dotyczące m.in. niektórych czynności nauczyciela i uczniów, sposobu wykonania ćwiczeń, organizacji zajęć oraz uwagi techniczne związane z wykorzystaniem proponowanego oprogramowania.

Szczegółowy opis sposobu korzystania ze scenariuszy zajęć przedstawiono w osobnym dokumencie dołączonym do scenariuszy. Do większości scenariuszy zajęć dodano poza tym przykładowe rozwiązania ćwiczeń. Niektóre scenariusze uzupełnione zostały materiałami pomocniczymi dla nauczycieli.

Scenariusze zajęć zostały przygotowane w formie plików otwartych, zapisanych w popularnym formacie dokumentów tekstowych. Umożliwia to nauczycielom modyfikowanie scenariuszy według własnych potrzeb, na przykład w celu przystosowania do możliwości zespołu klasowego lub wyposażenia szkolnej pracowni komputerowej.

Scenariusze zajęć dla klas I–III szkoły podstawowej z projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI łączą do pewnego stopnia cechy podręcznika (polecenia ćwiczeń, opis sposobu wykonania ćwiczeń) i poradnika metodycznego (uwagi na temat wykonania ćwiczeń i organizacji lekcji).

Drugim elementem składającym się na obudowę dydaktyczną programu nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI jest multimedialna płyta CD-ROM dla uczniów. Zawiera ona m.in. specjalnie przygotowane oprogramowanie edukacyjne oraz pliki niezbędne do wykonania ćwiczeń przewidzianych w scenariuszach zajęć. W scenariuszach zamieszczono odwołania do wszystkich materiałów zebranych na płycie uczniowskiej, a także przedstawiono szczegółową propozycję ich wykorzystania na zajęciach.

Uczniowska płyta CD-ROM nie wymaga instalacji oprogramowania, uruchamia się automatycznie po włożeniu do napędu. Płyta ma system obsługi przyjazny dla najmłodszych uczniów – z animowaną myszką występującą w roli przewodniczki oraz przejrzystym menu umożliwiającym łatwy wybór materiałów.

Na płycie zamieszczono pięć multimedialnych programów edukacyjnych, zawierających treści z zakresu różnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej: *Komputer i inne urządzenia techniczne* (zajęcia techniczne, zajęcia komputerowe), *Cztery pory roku* (edukacja przyrodnicza), *Z kart historii Polski* (edukacja społeczna), *Mały słownik ortograficzny* (edukacja polonistyczna), *Zadania matematyczne* (edukacja matematyczna). Z danym programem uczniowie pracują kilkukrotnie w całym cyklu zajęć, korzystając z wybranych jego elementów na różnych zajęciach. Szczegółowe propozycje dotyczące wykorzystania określonego programu na konkretnych zajęciach zostały przedstawione w scenariuszach zajęć.

Program *Komputer i inne urządzenia techniczne* składa się z 5 prezentacji, które dotyczą urządzeń współpracujących z komputerem, organizacji stanowiska pracy z komputerem oraz kącika uczniowskiego, jak również urządzeń elektrycznych wykorzystywanych w domu i ich bezpiecznego użytkowania. Prezentacje te mają interaktywny charakter i dodatkowo zawierają elementy zabaw edukacyjnych.

Z kolei w skład programu *Cztery pory roku* wchodzą różne w formie materiały związane z porami roku. Są wśród nich prezentacje (na przykład o życiu zwierząt w okresie zimy czy wiosennych pracach w ogrodzie), wiersz o jesiennym krajobrazie, piosenka o zimowych zabawach dzieci oraz krzyżówka wiosenna.

Następny z programów edukacyjnych, *Z kart historii Polski*, składa się z 3 części, poświęconych polskim symbolom narodowym, postaciom sławnych Polaków i legendzie o powstaniu państwa polskiego. Każda część programu ma charakter oddzielnej prezentacji. W prezentacjach tych, oprócz informacji tekstowych, uczniowie mogą wysłuchać hymnu państwowego oraz fragmentów wybranych utworów Fryderyka Chopina.

Mały słownik ortograficzny to program, za pomocą którego uczniowie mogą wyszukiwać wyrazy z trudnościami ortograficznymi i sprawdzać ich pisownię. Korzystając z programu o takim charakterze, uczniowie poznają specyfikę pracy z komputerowym słownikiem. Oprócz wyrazów z trudnościami ortograficznymi program ten zawiera podstawowe zasady pisowni oraz zabawy utrwalające pisownię wyrazów z „ó" zamkniętym.

W programie *Zadania matematyczne* przygotowano 3 zadania. W jednym z nich uczniowie rozwiązują zagadki związane z kalendarzem, w innym obliczają zapasy zgromadzone na zimę, a w kolejnym wykonują proste obliczenia zegarowe związane z baśnią o Kopciuszku. We wszystkich zadaniach funkcjonuje system pomocy.

Uczniowska płyta CD-ROM zawiera też dziesięć gier i zabaw o charakterze edukacyjnym, zróżnicowanych pod względem treści i formy. Są wśród nich m.in.: puzzle, rebusy, domino, labirynt i krzyżówka. Jest również gra umożliwiająca uczniom wykonywanie ćwiczeń w pisaniu za pomocą klawiatury. Zasady każdej gry omawia lektor.

Na płycie znajduje się także zestaw 60 plików przeznaczonych do wykonania ćwiczeń w edytorze grafiki (pliki z rysunkami) i edytorze tekstu (pliki z tekstami). Tematyka poszczególnych plików odnosi się ściśle do tematu zajęć, w ramach którego dany plik jest wykorzystywany. Szczegółowy sposób wykonania ćwiczenia z wykorzystaniem określonego pliku przedstawiony został w scenariuszach zajęć.

Płytę uczniowską uzupełniają dwie tematyczne witryny internetowe przygotowane w wersji offline specjalnie do projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI: *Z wizytą w Krakowie* i *Wycieczka rowerowa*. Korzystając z tych witryn, uczniowie uczą się przeglądać strony internetowe, posługiwać się odsyłaczami i wyszukiwać na stronach informacje na podany temat.

Multimedialna płyta CD-ROM dla uczniów wraz z płytą z materiałami metodycznymi dla nauczycieli tworzą komplet pomocy dydaktycznych, wydany w formie dwupłytowego zestawu dedykowanego nauczycielom prowadzącym zajęcia komputerowe na I etapie edukacyjnym. Płyta CD-ROM z oprogramowaniem uczniowskim znajduje się także w oddzielnej dystrybucji razem z licencją na określoną liczbę szkolnych stanowisk komputerowych.

WARUNKI SPRZĘTOWO-PROGRAMISTYCZNE

W podstawie programowej, w zalecanych warunkach i sposobie realizacji zajęć komputerowych na I etapie edukacyjnym, określono, że uczniom klas I–III szkoły podstawowej należy umożliwić korzystanie ze szkolnej pracowni komputerowej. Dotychczasowa praktyka dotycząca realizacji tych zajęć w młodszych klasach szkoły podstawowej pokazała, że odbywają się one głównie w szkolnych pracowniach komputerowych.

Pełna realizacja programu nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI możliwa jest w szkolnych pracowniach komputerowych typu IBM PC[6], w których najczęściej wykorzystywanym systemem operacyjnym jest jedna z wersji systemu *Microsoft Windows*. W celu realizacji niektórych zajęć komputerowych potrzebny jest dostęp do Internetu.

Do osiągnięcia celów edukacyjnych i realizacji treści nauczania zaplanowanych w programie niezbędne jest, oprócz systemu operacyjnego, oprogramowanie użytkowe różnego typu: edytor grafiki, edytor tekstu, przeglądarka internetowa. Uwzględniając wyposażenie pracowni komputerowych w szkołach podstawowych oraz popularność oprogramowania użytkowego, proponuje się do ćwiczeń z edytorem grafiki zastosować prosty program graficzny *Microsoft Paint* (aplikację środowiska *Microsoft Windows*), do ćwiczeń z edytorem tekstu – znany program *Microsoft Word* (jeden z elementów wchodzących w skład pakietu narzędziowego *Microsoft Office*), natomiast do otwierania i przeglądania stron internetowych – jedną z podanych przeglądarek internetowych: *Windows Internet Explorer*, *Mozilla Firefox* lub *Opera*.

W scenariuszach zajęć odwołano się do różnych wersji wymienionego wyżej oprogramowania użytkowego (edytora grafiki *Microsoft Paint* i edytora tekstu *Microsoft Word*), wskazując m.in. lokalizację w tych programach odpowiednich narzędzi wykorzystywanych w poszczególnych ćwiczeniach.

Uczniowie mogą również korzystać z innego dostępnego oprogramowania, umożliwiającego wykonanie ćwiczeń zaproponowanych w scenariuszach zajęć, np. z edytora tekstu wchodzącego w skład bezpłatnego zestawu programów użytkowych z pakietu *OpenOffice.org* (oprogramowania typu *open source*).

Wszystkie przewidziane w programie nauczania treści związane z wykorzystaniem multimedialnego oprogramowania edukacyjnego dostosowanego do wieku, możliwości i potrzeb uczniów klas I–III szkoły podstawowej można zrealizować, korzystając z multimedialnych gier i programów edukacyjnych zgromadzonych na uczniowskiej płycie CD-ROM. Niemniej jednak nauczyciel może sięgnąć także po inne oprogramowanie edukacyjne, będące w wyposażeniu szkolnej pracowni komputerowej.

---

[6] Większość pracowni komputerowych w szkołach podstawowych, w tym tych powstałych w ramach projektów *Pracownia internetowa w szkole podstawowej* oraz *Pracownie komputerowe dla szkół* (projektów związanych z tworzeniem i wyposażaniem pracowni komputerowych w szkołach podstawowych zrealizowanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej), wyposażona została w komputery zgodne ze standardem IBM PC. Więcej informacji na temat charakterystyki wyposażenia szkolnych pracowni komputerowych z wymienionych projektów można znaleźć na stronach internetowych MEN (*www.men.gov.pl*).

3. CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Wśród kluczowych umiejętności zdobywanych przez uczniów w trakcie całej edukacji na poziomie szkoły podstawowej, określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego[7], jest umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także do wyszukiwania i korzystania z informacji. Wiąże się ona z jednym z najważniejszych zadań szkoły podstawowej sformułowanym w podstawie programowej, jakim jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Wspomniana umiejętność oraz zadanie szkoły zostały określone dla całej szkoły podstawowej, a więc odnoszą się też do I etapu edukacyjnego. Podstawową formą wdrażania uczniów do korzystania z szeroko pojętych technologii informacyjno-komunikacyjnych w szkole podstawowej są zajęcia komputerowe, prowadzone począwszy od klasy I.

PODSTAWA PROGRAMOWA DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO

W podstawie programowej określono cele kształcenia (wymagania ogólne) dla I etapu edukacyjnego. Cele te wyznaczają kierunek kształcenia na tym etapie edukacyjnym. Jednym z najważniejszych celów edukacji wczesnoszkolnej jest wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, etycznym, fizycznym i estetycznym. Ważne jest również takie wychowanie, aby dziecko w miarę swoich możliwości było przygotowane do życia w zgodzie z samym sobą, ludźmi i przyrodą. Należy zadbać o to, żeby dziecko odróżniało dobro od zła, było świadome przynależności społecznej (do rodziny, grupy rówieśniczej i wspólnoty narodowej) oraz rozumiało konieczność dbania o przyrodę. Jednocześnie dąży się do ukształtowania systemu wiadomości i umiejętności potrzebnych dziecku do poznawania i rozumienia świata, radzenia sobie w codziennych sytuacjach oraz do kontynuowania nauki w klasach IV–VI szkoły podstawowej (na II etapie kształcenia).

Podstawa programowa w części poświęconej I etapowi edukacyjnemu określa także ogólne zadania szkoły, wynikające z przyjętych celów kształcenia. Są wśród nich m.in.: rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka, kształtowanie u dziecka pozytywnego stosunku do nauki oraz rozwijanie ciekawości w poznawaniu otaczającego świata i w dążeniu do prawdy. Innym zadaniem szkoły, sformułowanym w podstawie programowej, jest dbałość o to, aby dziecko mogło zdobywać wiedzę i umiejętności potrzebne do rozumienia świata, w tym zagwarantowanie mu dostępu do różnych źródeł informacji i możliwości korzystania z nich.

W osiągnięciu celów kształcenia i wypełnianiu zadań stawianych szkole podstawowej, określonych w podstawie programowej, pomaga realizacja zajęć komputerowych na I etapie edukacyjnym oraz skorelowanie ich pod względem nauczanych treści i tematyki z różnymi obszarami edukacji wczesnoszkolnej (np. edukacją polonistyczną, społeczną, przyrodniczą, matematyczną, muzyczną, plastyczną czy zajęciami technicznymi).

W podstawie programowej przedstawiono treści nauczania (wymagania szczegółowe) dla zajęć komputerowych prowadzonych w klasach I–III szkoły podstawowej jako wykaz wiadomości i umiejętności ucznia kończącego klasę III. Należy jednak mieć na uwadze, że edukacja wczesnoszkolna jest procesem rozłożonym na 3 lata nauki szkolnej. Oznacza to, że wiadomości i umiejętności, kształtowane w klasie III, stanowią powtórzenie, pogłębienie i poszerzenie treści z poprzednich dwóch lat edukacji (z klasy I i II).

Na następnej stronie programu nauczania przytoczono fragment obowiązującej podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych odnoszący się do zajęć komputerowych realizowanych na I etapie edukacyjnym.

---

[7] Zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2012 r. poz. 977 z późn. zm.).

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

8. Zajęcia komputerowe. Uczeń:
1) posługuje się komputerem w podstawowym zakresie;
2) posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
3) wyszukuje informacje i korzysta z nich:
a) przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
b) dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
c) odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;
4) tworzy teksty i rysunki:
a) wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
b) wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;
5) zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów:
a) wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwerężа kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne; wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,
b) ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
c) stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediów.

W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI w sposób szczególny potraktowano klasę I, co znalazło odzwierciedlenie w koncepcji zajęć komputerowych prowadzonych według tego projektu (omówionej w rozdziale 2. programu nauczania), jak również w rozkładzie treści nauczania i odpowiadającym im zakładanym osiągnięciom edukacyjnym uczniów (przedstawionym w rozdziale 4. programu nauczania).

CELE KSZTAŁCENIA

Głównym celem zajęć komputerowych, sformułowanym w programie nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, jest opanowanie przez najmłodszych uczniów umiejętności posługiwania się komputerem w podstawowym zakresie, korzystanie z różnego rodzaju oprogramowania (edukacyjnego i użytkowego), a także elektronicznych źródeł informacji (w tym z zasobów Internetu) w stopniu dostosowanym do potrzeb i możliwości rozwojowych. Na zajęciach komputerowych uczniowie powinni nabrać przekonania, że komputer to narzędzie o szerokich zastosowaniach, służące nie tylko do zabawy i rozrywki, lecz także wspomagające uczenie się i rozwijanie zainteresowań. Ważne jest również nabywanie przez uczniów świadomości, że niewłaściwie wykorzystywany komputer to narzędzie niosące pewne zagrożenia, związane na przykład ze zbyt dużą ilością poświęcanego mu czasu, wyborem niewłaściwych gier komputerowych czy niekontrolowanym korzystaniem z Internetu.

W programie nauczania cele kształcenia i cele wychowania w zakresie zajęć komputerowych sformułowano w oparciu o zapisy obowiązującej podstawy programowej dla klas I–III szkoły podstawowej. Zapisy te zostały rozwinięte i uszczegółowione.

Oto zestawienie celów kształcenia, których osiągnięcie pozwoli uczniom zdobyć wiadomości i umiejętności komputerowe założone w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI.

1. Poznanie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem oraz zagrożeń wynikających z ich nieprzestrzegania.
2. Kształtowanie nawyków związanych z bezpieczną oraz niezagrażającą zdrowiu pracą z komputerem.
3. Poznanie zasad pracy w szkolnej pracowni komputerowej i stosowanie się do nich.
4. Rozpoznawanie elementów podstawowego zestawu komputerowego i określanie ich przeznaczenia.
5. Nabywanie umiejętności wykonywania podstawowych operacji za pomocą myszy w różnych sytuacjach podczas pracy z komputerem.

6. Posługiwanie się programami edukacyjnymi dostosowanymi do wieku, możliwości i potrzeb najmłodszych uczniów – zdobywanie, poszerzanie oraz utrwalanie wiadomości i umiejętności z różnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej, rozwijanie zainteresowań.
7. Wyszukiwanie informacji w multimedialnych programach edukacyjnych.
8. Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych (np. odtwarzanie dźwięku, animacji).
9. Stosowanie oprogramowania edukacyjnego do rozwiązywania zadań z różnych dziedzin.
10. Korzystanie z edukacyjnych gier komputerowych, wykonywanie zadań zgodnie ze scenariuszem gry.
11. Poznanie wybranego sposobu uruchamiania programu komputerowego w środowisku pracy.
12. Poznanie przeznaczenia wybranych elementów okna programu w zakresie potrzebnym do wykonania ćwiczeń; wykonywanie operacji w oknach programów użytkowych.
13. Korzystanie z prostych narzędzi edytora grafiki służących do rysowania i malowania.
14. Modyfikowanie rysunków w edytorze grafiki (układanie fragmentów rysunku, dorysowywanie elementów, wykonywanie podstawowych operacji na fragmentach rysunku).
15. Zdobywanie umiejętności tworzenia prostych rysunków w edytorze grafiki.
16. Kształtowanie umiejętności pisania za pomocą klawiatury.
17. Modyfikowanie prostych tekstów w edytorze tekstu (uzupełnianie fragmentów tekstu, dopisywanie tekstu, wprowadzanie poprawek, wykonywanie operacji na fragmentach tekstu).
18. Zdobywanie umiejętności tworzenia prostych tekstów w edytorze tekstu, np. kilkuzdaniowych wypowiedzi oraz prostych form użytkowych (zaproszenia, życzeń, listu prywatnego).
19. Stosowanie w podstawowym zakresie wybranych sposobów zmiany wyglądu tekstu w edytorze tekstu.
20. Korzystanie z oprogramowania użytkowego do utrwalania wiedzy i umiejętności oraz do rozwiązywania zadań z różnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej.
21. Zapisywanie komputerowej pracy w pliku w folderze wskazanym przez nauczyciela.
22. Postrzeganie Internetu jako jednego ze źródeł informacji.
23. Zdobywanie umiejętności przeglądania stron internetowych o podanych adresach w przeglądarce internetowej, korzystania z odsyłaczy graficznych i tekstowych, nawigowania po stronach WWW w podstawowym zakresie.
24. Zdobywanie umiejętności wyszukiwania informacji na stronach internetowych.
25. Korzystanie z informacji wyszukanych w źródłach elektronicznych: programach edukacyjnych i na stronach internetowych (np. do rozwiązywania zagadek, udzielania odpowiedzi na pytania, tworzenia dokumentów tekstowych i rysunków).

CELE WYCHOWANIA

Istotnym elementem zajęć komputerowych prowadzonych na I etapie edukacyjnym jest ich aspekt wychowawczy. Mając na uwadze zapewnienie dziecku w młodszym wieku szkolnym wszechstronnego oraz harmonijnego rozwoju, cele kształcenia i cele wychowania należy traktować w ścisłej integracji ze sobą.

Ważne jest poznanie przez uczniów zasad zachowania się obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej (m.in. zajmowanie stałych miejsc pracy, dbałość o porządek na stanowisku komputerowym, zachowanie dyscypliny podczas zajęć) i respektowanie ich.

Przygotowując najmłodszych uczniów do świadomego korzystania z narzędzi komputerowych, zapoznajemy ich stopniowo z zasadami dotyczącymi bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, jak również wdrażamy do ich przestrzegania.

Celem zajęć komputerowych w aspekcie wychowawczym jest ukształtowanie w uczniach właściwych postaw, wyrobienie dobrych nawyków w zakresie korzystania z komputera (np. stosowanie się do ograniczeń czasowych związanych z pracą z komputerem, robienie przerw w pracy). Istotne u najmłodszych uczniów jest kształtowanie nawyku pracy z komputerem pod kontrolą osób dorosłych, niezwykle ważne zwłaszcza w kontekście korzystania z gier komputerowych i Internetu.

Dla wielu uczniów komputer to narzędzie, które przede wszystkim służy do zabawy. Jednym z najważniejszych celów wychowawczych zajęć komputerowych prowadzonych w klasach I–III szkoły podstawowej jest wyrobienie w uczniach świadomości, że komputer to narzędzie pozwalające w interesujący sposób zdobywać oraz pogłębiać wiadomości i umiejętności z różnych obszarów edukacyjnych, jak również rozwijać zainteresowania. Właściwie wykorzystany komputer, wraz z oprogramowaniem odpowiednim dla najmłodszych uczniów, to środek dydaktyczny umożliwiający rozbudzenie w uczniach postawy ciekawości świata i pozwalający poznawać różne zagadnienia w atrakcyjny sposób.

Różnorodność tematyki przewidzianej w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI niesie ze sobą różnorodność treści wychowawczych realizowanych na zajęciach komputerowych. Są wśród nich m.in. treści patriotyczne, związane z kształtowaniem świadomości narodowej, szacunek dla tradycji rodzinnej wyrażający się m.in. w kultywowaniu świąt i pamięci o ważnych wydarzeniach o charakterze rodzinnym czy też propagowanie postaw mających na celu troskę o ochronę środowiska naturalnego.

Dostrzegając zalety korzystania z komputera, uczniowie powinni być stopniowo uświadamiani także o różnych zagrożeniach, jakie niesie to narzędzie. Zbyt długi czas spędzany przed komputerem powoduje zmęczenie wzroku oraz ograniczenie kontaktów społecznych. Spędzanie wielu godzin przed ekranem monitora ma negatywny wpływ na samopoczucie. W tym kontekście należy pamiętać o aktywnym wypoczynku, na przykład o spacerach i zabawach na świeżym powietrzu. Inny aspekt to nieprawidłowa postawa prowadząca do nadwerężenia kręgosłupa i wad postawy. Konieczne jest rozsądne planowanie czasu przeznaczonego na pracę i zabawę z komputerem. Trzeba znaleźć czas na naukę, odpoczynek czy spotkanie z przyjaciółmi.

Odpowiednio dobrane gry komputerowe kształtują aktywność dzieci w formie tak lubianej przez nich zabawy. Należy na zajęciach komputerowych wskazać uczniom przykłady różnych gier, dobranych do ich wieku i możliwości percepcyjnych – powinny być wśród nich przede wszystkim gry o charakterze edukacyjnym. Niezbędne jest wyjaśnienie uczniom, że nie wszystkie gry komputerowe są odpowiednie dla dzieci. Gry mogą bawić i uczyć, ale również pokazywać negatywne zachowania, związane z agresją i przemocą. Poza tym należy pamiętać, że świat gier jest nieprawdziwy. Uczniowie powinni mieć świadomość tego, że trzeba zawsze uzgadniać z dorosłymi wybór gier komputerowych.

Dużo uwagi należy poświęcić na zajęciach wyrabianiu właściwych postaw związanych z korzystaniem z Internetu. Już w ramach zajęć komputerowych prowadzonych na I etapie edukacyjnym należy rozmawiać z uczniami na temat niebezpieczeństw, jakie grożą dzieciom w wyniku nieumiejętnego i niekontrolowanego korzystania z Internetu. Konieczne jest wpojenie uczniom odpowiednich zachowań w tym względzie – dzieci powinny korzystać z Internetu tylko pod kontrolą osób dorosłych. W sytuacji, kiedy ktoś lub coś w Internecie zaniepokoi dzieci, powinny one opowiedzieć o tym rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej. Uczniowie muszą od początku wiedzieć, że w Internecie nie podaje się bez potrzeby swoich danych osobowych oraz że nie wolno nawiązywać kontaktów z nieznajomymi osobami.

Ważnym elementem zajęć komputerowych jest wdrażanie uczniów do planowania pracy i wykonywania czynności według przyjętego planu. Dotyczy to zwłaszcza bardziej rozbudowanych zadań z komputerem, w których uczniowie muszą wykonać kilka różnych czynności.

Poniżej przedstawiono propozycję celów wychowania, określonych dla programu nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI.

1. Rozumienie konieczności przestrzegania zasad zachowania obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej.
2. Dbanie o porządek na miejscu pracy z komputerem, poszanowanie sprzętu komputerowego.
3. Słuchanie uwag i wykonywanie poleceń nauczyciela, przestrzeganie dyscypliny podczas zajęć komputerowych.
4. Kulturalne komunikowanie się na zajęciach.
5. Poszanowanie dla pracy innych osób.

6. Świadomość zagrożeń związanych z niewłaściwym korzystaniem z komputera.
7. Korzystanie z komputera pod opieką osób dorosłych.
8. Respektowanie zasad posługiwania się komputerem w sposób bezpieczny i nienarażający zdrowia, w tym m.in. stosowanie się do ograniczeń czasowych związanych z pracą z komputerem.
9. Uświadamianie sobie przydatności komputera jako narzędzia wspomagającego naukę i umożliwiającego rozwijanie zainteresowań.
10. Pogłębianie wiedzy, rozwijanie zdolności i umiejętności z różnych obszarów edukacji z wykorzystaniem właściwie dobranego oprogramowania edukacyjnego.
11. Wykorzystywanie narzędzi komputerowych do rozwijania postawy aktywności twórczej, ciekawości otaczającego świata oraz kształtowania pozytywnego stosunku do nauki.
12. Korzystanie z gier komputerowych przeznaczonych dla dzieci (przede wszystkim gier o charakterze edukacyjnym), unikanie gier pokazujących złe zachowania.
13. Uświadamianie sobie, że świat w grach komputerowych jest nieprawdziwy.
14. Świadomość niebezpieczeństw związanych z korzystaniem z Internetu, w tym dotyczących nawiązywania znajomości z obcymi osobami oraz podawaniem swoich danych osobowych.
15. Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu.
16. Wykorzystywanie w czasie wykonywania zadań z użyciem narzędzi komputerowych wiadomości i umiejętności z zakresu innych obszarów edukacji wczesnoszkolnej.
17. Wykonywanie prac komputerowych z dbałością o estetykę.
18. Podczas korzystania z właściwie dobranych narzędzi komputerowych (w tym oprogramowania edukacyjnego z różnych dziedzin edukacji) kształtowanie postaw patriotycznych, pielęgnowanie tradycji związanych ze świętami oraz troski o środowisko naturalne.
19. Rozumienie korzyści wynikających z wykorzystania komputera.
20. Planowanie własnej pracy i podejmowanie działań zgodnych z przyjętym planem.

4. TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIÓW

W tym rozdziale przedstawiono proponowane treści nauczania dotyczące zajęć komputerowych, realizowanych w klasach I–III szkoły podstawowej według programu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, wraz z odpowiadającymi tym treściom zakładanymi osiągnięciami edukacyjnymi uczniów w zakresie wiadomości i umiejętności. Prezentowane treści nauczania wynikają z przyjętych w programie nauczania celów kształcenia i celów wychowania i są zgodne z treściami nauczania zajęć komputerowych dla I etapu edukacyjnego, określonymi w obowiązującej podstawie programowej kształcenia ogólnego[8].

W zamieszczonym na następnych stronach zestawieniu tabelarycznym, poza treściami nauczania z zakresu zajęć komputerowych i zakładanymi osiągnięciami edukacyjnymi uczniów, podano – z odpowiednim przyporządkowaniem – wybrane treści nauczania z innych obszarów edukacji wczesnoszkolnej (w tym edukacji polonistycznej, społecznej, przyrodniczej, matematycznej, muzycznej, plastycznej i zajęć technicznych), czas trwania zajęć oraz przewidywany termin ich realizacji. Wszystkie elementy uwzględnione w zestawieniu zostały przedstawione z podziałem na klasy, a w ramach poszczególnych klas – na kolejne tematy (opowieści). W takim ujęciu zestawienie treści nauczania i zakładanych osiągnięć uczniów pełni dodatkowo funkcję **rozkładu materiału nauczania**.

Przewidywane osiągnięcia uczniów, przedstawione w zestawieniu, sformułowane zostały czynnościowo – w języku wymagań szczegółowych. Taka forma prezentacji osiągnięć edukacyjnych pozwala dokładnie opisać spodziewane kompetencje uczniów w zakresie wiadomości i umiejętności komputerowych, innymi słowy – precyzyjnie wskazać, co uczniowie mają wiedzieć i umieć wykonać w wyniku realizacji określonych treści nauczania zajęć komputerowych – a w konsekwencji pozwala właściwie zaplanować pracę dydaktyczną nauczycielom realizującym prezentowany program nauczania.

Większość zagadnień komputerowych proponowanych w programie nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI (korzystanie z gier i zabaw edukacyjnych, wykorzystanie multimedialnych programów i prezentacji, praca z rysunkami w edytorze grafiki) została uwzględniona przez wszystkie trzy lata nauki – w klasie I, II i III. Niektóre z zagadnień, ze względu na swoją specyfikę oraz ścisłą korelację z poszczególnymi obszarami edukacji wczesnoszkolnej, zaplanowano wyłącznie w klasie II i III, czyli w klasach starszych na I etapie edukacyjnym. Do takich zagadnień komputerowych należy praca z tekstami (z wykorzystaniem początkowo oprogramowania edukacyjnego z płyty CD-ROM, a następnie używanego na zajęciach edytora tekstu) oraz korzystanie ze stron internetowych (najpierw na przykładzie witryn internetowych umieszczonych na płycie CD-ROM, a potem stron WWW o podanych adresach).

Przedstawione w programie treści nauczania mają **układ spiralny** – w kolejnych klasach omawiane wcześniej zagadnienia komputerowe są powtarzane i stopniowo poszerzane. Dodatkowo, w ostatnich tematach przewidzianych w każdej klasie (w klasie III są to dwa ostatnie tematy), zaplanowano utrwalenie wybranych umiejętności i wiadomości zdobytych w danym jednorocznym cyklu zajęć (w klasie III utrwalenie obejmuje wybrane umiejętności i wiadomości z całego trzyletniego etapu edukacyjnego).

[8] Zgodnie z treścią przypisu 3. na str. 4.

KLASA I

<table>
<tr><th rowspan="3">Nr tematu</th><th colspan="2">Temat zajęć (opowieść)</th><th>Czas trwania zajęć</th><th>Przewidywany termin realizacji</th></tr>
<tr><th colspan="4">Treści nauczania z obszarów edukacji wczesnoszkolnej</th></tr>
<tr><th>Treści nauczania z zakresu zajęć komputerowych</th><th colspan="3">Osiągnięcia ucznia (wiadomości i umiejętności) w zakresie zajęć komputerowych</th></tr>
<tr><td rowspan="3">I-1</td><td colspan="2">Wakacje już za nami</td><td>3 godz.</td><td>wrzesień</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Charakterystyczne miejsca letniego wypoczynku, wakacyjne krajobrazy.
• Wybrane formy aktywnego spędzania czasu podczas letnich wakacji.
• Prawidłowe posługiwanie się terminami: góry, morze, jeziora.
• Układanie elementów rysunku według określonego porządku.
• Ustne formułowanie zdań na temat ilustracji wakacyjnej.</td></tr>
<tr><td>• Zasady pracy w pracowni szkolnej.
• Regulamin szkolnej pracowni komputerowej.
• Bezpieczne użytkowanie komputera.
• Prawidłowa postawa podczas pracy przy komputerze.
• Rozpoczynanie pracy z komputerem.
• Operacje wykonywane za pomocą myszy – wskazywanie, klikanie.
• Korzystanie z płyty CD-ROM.
• Uruchamianie programu komputerowego z płyty CD-ROM i kończenie pracy z programem.
• Korzystanie z programów komputerowych z płyty CD-ROM.
• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych z płyty CD-ROM (puzzle).</td><td colspan="3">– Przestrzega zasad pracy obowiązujących w pracowni komputerowej, w tym dotyczących stanowisk pracy.
– Zna i respektuje regulamin szkolnej pracowni komputerowej.
– Dba o ład i porządek na swoim stanowisku komputerowym i w pracowni komputerowej.
– Wie, jak korzystać z komputera w sposób bezpieczny i nienarażający zdrowia.
– Zachowuje prawidłową postawę w czasie pracy z komputerem.
– Prawidłowo rozpoczyna pracę z komputerem.
– Rozpoznaje wskaźnik myszy, dostrzega zależność między ruchem myszy a zmianą położenia wskaźnika myszy na ekranie monitora.
– Wykonuje proste operacje przy użyciu myszy: wskazywanie i klikanie.
– Prawidłowo wkłada płytę CD-ROM do napędu i wyjmuje ją z napędu.
– Uruchamia program komputerowy z płyty CD-ROM i kończy pracę z programem.
– Rozpoznaje elementy animacji w uruchomionym programie.
– Korzysta ze wskazanej gry edukacyjnej z płyty CD-ROM, stosując się do zasad tej gry – układa komputerowe puzzle.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">I-2</td><td colspan="2">Poznajemy bliżej komputer</td><td>3 godz.</td><td>wrzesień/październik</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Rozpoznawanie i nazywanie głównych elementów zestawu komputerowego.
• Przykładowe sposoby wykorzystania komputera.
• Bezpieczna praca z komputerem.
• Słuchanie tekstu ze zrozumieniem.
• Kolorowanie rysunku według podanego kodu.
• Kolorowanie rysunku określonymi barwami.</td></tr>
</table>

	• Elementy podstawowego zestawu komputerowego. • Wybrane urządzenia współpracujące z komputerem. • Właściwa organizacja stanowiska pracy z komputerem. • Korzystanie z prezentacji multimedialnych z płyty CD-ROM. • Operacje wykonywane za pomocą myszy – przeciąganie. • Korzystanie z plików ćwiczeniowych z płyty CD-ROM. • Edytor grafiki – pojęcie, okno programu (na przykładzie wykorzystywanego na zajęciach edytora grafiki). • Kolorowanie rysunków w edytorze grafiki. • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie do kolorowania rysunku). • Zapisywanie wyników pracy z komputerem.	– Rozpoznaje i nazywa elementy podstawowego zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, mysz, klawiatura). – Rozpoznaje i nazywa wybrane inne urządzenia współpracujące z komputerem (głośniki, słuchawki, mikrofon, drukarka, skaner). – Określa przeznaczenie wybranych urządzeń współpracujących z komputerem (urządzeń znajdujących się na stanowisku uczniowskim w szkolnej pracowni komputerowej). – Wie, jak powinno być prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy z komputerem. – Korzysta z wybranej prezentacji multimedialnej z płyty CD-ROM (wskazuje za pomocą myszy elementy na planszy w prezentacji i wysłuchuje związanych z nimi opisów). – Wykonuje przy użyciu myszy operację przeciągania. – Otwiera pliki ćwiczeniowe z płyty CD-ROM. – Zna pojęcie *edytor grafiki*. – Rozpoznaje podstawowe elementy okna edytora grafiki: przybornik z narzędziami do malowania i rysowania, paletę kolorów, obszar tworzenia rysunku. – Dokonuje wyboru narzędzia w edytorze grafiki. – Wybiera kolory z palety kolorów w edytorze grafiki. – Koloruje rysunki w edytorze grafiki za pomocą narzędzia służącego do wypełniania kolorem zamkniętych obszarów rysunku. – Korzysta z możliwości cofania ostatnio wykonanej operacji podczas pracy nad rysunkiem w edytorze grafiki. – Zapisuje prace na dysku w folderze wskazanym przez nauczyciela.		
I-3	Jesienną porą		3 godz.	październik/listopad
	• Charakterystyczne cechy jesiennego krajobrazu. • Określanie jesiennych barw. • Słuchanie ze zrozumieniem recytacji wiersza o tematyce jesiennej. • Zestawienie słownego portretu jesieni z ilustracjami jesiennego krajobrazu. • Swobodne wypowiedzi na temat wysłuchanego wiersza i oglądanych ilustracji. • Ustne wyodrębnianie w wierszu określeń symbolizujących jesień. • Rozpoznawanie i nazywanie liści wybranych drzew (klonu, kasztanowca). • Wypowiedzi na temat wyglądu liści (kształtu i koloru). • Rysowanie po śladzie konturów liści, przedmiotów i postaci ludzi.			
	• Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych.	– Słucha recytacji wiersza w multimedalnym programie edukacyjnym, steruje w programie odtwarzaniem wiersza.		

	• Dokańczanie i uzupełnianie rysunków za pomocą poznanych narzędzi edytora grafiki. • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (komputerowy pędzel). • Wybór cech narzędzia w edytorze grafiki.	– Dokańcza i uzupełnia rysunki w edytorze grafiki, korzystając z poznanych narzędzi tego programu. – Posługuje się komputerowym pędzlem w edytorze grafiki. – Wybiera w edytorze grafiki grubość, jaką malować ma komputerowy pędzel.	
I-4	Zwierzęta wokół nas	3 godz.	listopad
	• Ulubione zwierzęta domowe. • Rozpoznawanie i nazywanie zwierząt domowych. • Swobodne wypowiedzi na temat zwierząt hodowanych w domach. • Sposoby opieki nad zwierzętami domowymi, podstawowe obowiązki opiekuna zwierzęcia. • Układanie domina obrazkowego (dopasowywanie zwierząt do ich domów). • Rozpoznawanie i nazywanie domów zwierząt. • Rysowanie konturów (kształtów) wybranych zwierząt domowych. • Tworzenie zbiorów według podanego kryterium.		
	• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (domino). • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (komputerowy ołówek, komputerowa gumka).	– Układa domino obrazkowe w grze edukacyjnej. – Posługuje się komputerowym ołówkiem w edytorze grafiki. – Usuwa elementy z rysunku za pomocą komputerowej gumki. – Wybiera w edytorze grafiki rozmiar komputerowej gumki.	
I-5	Zwyczaje bożonarodzeniowe	3 godz.	grudzień/styczeń
	• Wybrane zwyczaje związane ze świętami Bożego Narodzenia. • Swobodne wypowiedzi na temat zwyczajów świątecznych. • Słuchanie i śpiewanie kolęd. • Ubieranie choinki, tworzenie ozdób choinkowych. • Wykonanie pracy plastycznej o tematyce świątecznej – choinka z ozdobami. • Ozdabianie przedmiotu (bombki choinkowej) według własnego pomysłu. • Wypowiedzi dotyczące wyglądu bombki choinkowej oraz bożonarodzeniowej choinki.		
	• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (przeskakiwanka). • Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych. • Tworzenie rysunków z wykorzystaniem poznanych narzędzi edytora grafiki. • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie służące do rozpylania kolorów na rysunku).	– Odgaduje hasła w grze edukacyjnej. – Słucha utworu muzycznego (kolędy) w multimedialnym programie edukacyjnym. – Tworzy rysunki w edytorze grafiki z zastosowaniem poznanych narzędzi. – Posługuje się w edytorze grafiki narzędziem do rozpylania kolorów na rysunku. – Wybiera w edytorze grafiki wielkość plamki rozpylania koloru.	

<table>
<tr><td rowspan="3">I-6</td><td colspan="2">Nasze zimowe zabawy</td><td>3 godz.</td><td>styczeń/luty</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Gry i zabawy zimowe (rzucanie śnieżkami, zjazdy na sankach, jazda na nartach, lepienie bałwana, jazda na łyżwach), swobodne wypowiedzi na temat ulubionych zabaw zimowych.
• Sprzęt do zabaw na śniegu i na lodzie.
• Zimowe dyscypliny sportowe.
• Ocenianie sytuacji przedstawionych na ilustracjach.
• Odpowiadanie na pytania związane z treścią oglądanej ilustracji.
• Odróżnianie bezpiecznych sytuacji w czasie zabaw na śniegu i na lodzie od sytuacji niebezpiecznych.
• Określanie niebezpieczeństw i sposobów ich unikania w czasie zabaw zimowych.
• Ustne układanie przestróg dotyczących bezpieczeństwa podczas zimowych zabaw.
• Powtarzanie prostych melodii.
• Wspólne śpiewanie piosenki z repertuaru dziecięcego.
• Zestawienie treści piosenki z ilustracjami.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych.
• Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (zaznaczanie z tłem i bez tła, przenoszenie).</td><td colspan="2">– Słucha utworu muzycznego (piosenki) w multimedialnym programie edukacyjnym, steruje w programie odtwarzaniem utworu.
– Stosuje w edytorze grafiki narzędzie służące do zaznaczania prostokątnego obszaru rysunku.
– Zaznacza w edytorze grafiki fragment rysunku z tłem i bez tła.
– Przenosi fragment rysunku w edytorze grafiki.
– Koloruje tło rysunku w edytorze grafiki.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">I-7</td><td colspan="2">Zwierzęta w czasie zimy</td><td>3 godz.</td><td>luty/marzec</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Rozpoznawanie i nazywanie wybranych zwierząt żyjących w lesie.
• Przygotowania zwierząt do zimy.
• Tryb życia wybranych gatunków zwierząt leśnych zimą, zimowe kryjówki zwierząt.
• Wypowiedzi na temat życia zwierząt w okresie zimy.
• Zwierzęta robiące zapasy na zimę, zimowe zapasy zwierząt.
• Wyodrębnianie zbiorów, grupowanie elementów według określonego kryterium (klasyfikowanie zwierząt według kryterium: zasypiają na zimę i nie zasypiają na zimę).
• Rozróżnianie i nazywanie zwierząt, które zapadają w sen zimowy.
• Wypowiedzi na temat niesienia pomocy zwierzętom w zimie; formy pomagania zwierzętom w przetrwaniu zimy.
• Słuchanie tekstu ze zrozumieniem.
• Układanie elementów rysunku w pewną całość.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Prezentacja multimedialna narzędziem do zdobywania wiadomości.
• Układanie elementów rysunku z użyciem poznanych narzędzi edytora grafiki.
• Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (usuwanie).</td><td colspan="2">– Zdobywa wiadomości z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej – wybiera elementy na planszy w prezentacji i wysłuchuje informacji.
– Układa w edytorze grafiki elementy rysunku według określonego porządku.
– Usuwa elementy z rysunku w edytorze grafiki z wykorzystaniem klawisza *Delete*.
– Stosuje w edytorze grafiki narzędzie służące do zaznaczania fragmentu rysunku o dowolnym kształcie.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">I-8</td><td colspan="2">Wiosenne porządki w ogrodzie</td><td>3 godz.</td><td>marzec/kwiecień</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Prace wykonywane w ogrodzie wczesną wiosną.
• Swobodne wypowiedzi na temat wiosennych prac ogrodowych.
• Nazywanie wybranych narzędzi ogrodniczych, określanie ich zastosowania.
• Słuchanie ze zrozumieniem tekstu i oglądanie ilustracji.
• Wypowiedzi na temat prac wykonywanych w ogrodzie na podstawie ilustracji i wysłuchanego tekstu.</td></tr>
<tr><td>• Prezentacja multimedialna narzędziem do zdobywania wiadomości.
• Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie do rysowania linii).</td><td colspan="3">– Zdobywa wiadomości z prezentacji multimedialnej z wykorzystaniem możliwości sterowania jej przebiegiem.
– Posługuje się w edytorze grafiki narzędziem umożliwiającym rysowanie linii.
– Wybiera w edytorze grafiki grubość linii.
– Rysuje linie poziome i pionowe w edytorze grafiki z zastosowaniem klawisza *Shift* (jednocześnie wykorzystuje klawiaturę i mysz podczas pracy z komputerem).</td></tr>
<tr><td rowspan="3">I-9</td><td colspan="2">Wycieczka po szkole</td><td>3 godz.</td><td>kwiecień/maj</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Wybrane pomieszczenia w budynku szkolnym.
• Pracownicy szkoły i ich zajęcia.
• Odpowiedzi na pytania związane z biblioteką szkolną.
• Słuchanie tekstu ze zrozumieniem.
• Swobodne wypowiedzi na temat oglądanej ilustracji.
• Znajdowanie różnic między obrazkami.
• Stosunki przestrzenne, określanie położenia przedmiotów na płaszczyźnie oraz w przestrzeni.</td></tr>
<tr><td>• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (labirynt).
• Komputery w szkole – przykładowe zastosowania.
• Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie do rysowania okręgów).</td><td colspan="3">– Kieruje obiektem w grze komputerowej za pomocą klawiszy ze strzałkami.
– Nazywa pomieszczenia szkolne, w których wykorzystywane są komputery.
– Wymienia przykładowe zastosowania komputerów w szkole.
– Posługuje się w edytorze grafiki narzędziem do rysowania okręgów (z użyciem klawisza *Shift*).
– Wybiera w edytorze grafiki grubość, jaką ma być rysowany okrąg.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">I-10</td><td colspan="2">Jesteśmy Polakami</td><td>3 godz.</td><td>maj</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Symbole narodowe: godło, flaga, hymn.
• Wypowiedzi na temat symboli narodowych.
• Słuchanie ze zrozumieniem tekstu o symbolach narodowych.
• Formułowanie odpowiedzi na pytania związane z wysłuchanym tekstem i oglądanymi rysunkami (pytania dotyczące symboli narodowych).
• Słuchanie hymnu narodowego z zachowaniem właściwej postawy.
• Rysowanie flagi Polski.
• Ustne układanie zdań o godle państwowym.
• Odczytywanie informacji z konturowej mapy Polski.</td></tr>
</table>

	• Prezentacja multimedialna narzędziem do zdobywania wiadomości. • Korzystanie z multimedialnych elementów prezentacji. • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie do rysowania prostokątów).	– Zdobywa wiadomości z wykorzystaniem elementów graficznych, tekstowych i dźwiękowych prezentacji multimedialnej. – Posługuje się w edytorze grafiki narzędziem służącym do rysowania kształtów prostokątnych. – Wybiera w edytorze grafiki grubość, jaką ma być rysowany prostokąt.
I-11	Witajcie wakacje	2 godz. / czerwiec
	• Zachowanie bezpieczeństwa w czasie letnich wakacji. • Przestrogi wakacyjne i rozumienie konieczności przestrzegania ich. • Ocena przedstawionych na ilustracji zachowań podczas letnich wakacji. • Ustne układanie zasad, o których należy pamiętać w czasie wakacji. • Wypowiedzi na temat wakacyjnych planów.	
	Utrwalane wybrane treści nauczania z klasy I: • Prezentacja multimedialna narzędziem do zdobywania wiadomości. • Dokańczanie i uzupełnianie rysunków za pomocą poznanych narzędzi edytora grafiki. • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (komputerowy pędzel, komputerowy ołówek, komputerowa gumka, narzędzie do rysowania prostokątów, narzędzie do rysowania linii, narzędzie do kolorowania rysunku). • Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (zaznaczanie, przenoszenie). • Zapisywanie wyników pracy z komputerem.	Utrwalane wybrane umiejętności komputerowe zdobyte w klasie I: – Zdobywa wiadomości z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej. – Dokańcza i uzupełnia rysunki w edytorze grafiki. – Posługuje się komputerowym ołówkiem i komputerowym pędzlem w edytorze grafiki. – Wybiera w edytorze grafiki grubość, jaką malować ma komputerowy pędzel. – Stosuje w edytorze grafiki narzędzie służące do zaznaczania prostokątnego obszaru rysunku oraz narzędzie do zaznaczania fragmentu rysunku o dowolnym kształcie. – Zaznacza w edytorze grafiki fragment rysunku z tłem i bez tła. – Przenosi fragment rysunku w edytorze grafiki. – Posługuje się w edytorze grafiki narzędziem służącym do rysowania kształtów prostokątnych. – Wybiera w edytorze grafiki grubość, jaką ma być rysowany prostokąt. – Posługuje się w edytorze grafiki narzędziem umożliwiającym rysowanie linii. – Wybiera w edytorze grafiki grubość linii. – Koloruje rysunki w edytorze grafiki za pomocą narzędzia służącego do wypełniania kolorem zamkniętych obszarów rysunku. – Usuwa elementy z rysunku za pomocą komputerowej gumki. – Wybiera w edytorze grafiki rozmiar gumki. – Korzysta z możliwości cofania ostatnio wykonanej operacji podczas pracy nad rysunkiem w edytorze grafiki. – Zapisuje prace na dysku w folderze wskazanym przez nauczyciela.

KLASA II

Nr tematu	Temat zajęć (opowieść)		Czas trwania zajęć	Przewidywany termin realizacji
	Treści nauczania z obszarów edukacji wczesnoszkolnej			
	Treści nauczania z zakresu zajęć komputerowych	**Osiągnięcia ucznia (wiadomości i umiejętności) w zakresie zajęć komputerowych**		
II-1	Park jesienią		2 godz.	wrzesień
	• Zmiany zachodzące jesienią w świecie roślin w parku. • Wypowiedzi na temat ilustracji jesiennego parku. • Rozpoznawanie pospolitych drzew i ich liści na podstawie wyglądu oraz opisu. • Dobieranie w pary kart z nazwami i rysunkami liści. • Podpisywanie rysunków liści nazwami drzew.			
	• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (wpisywanka, gra typu *memo*). • Klawiatura narzędziem do pisania. • Edytor tekstu – pojęcie, okno programu (na przykładzie wykorzystywanego na zajęciach edytora tekstu). • Pisanie w edytorze tekstu prostych wyrazów, wprowadzanie poprawek.	– Dobiera w pary odpowiednie karty w grze edukacyjnej typu *memo*. – Rozpoznaje na klawiaturze blok klawiszy znakowych (alfanumerycznych) służących do wpisywania liter, cyfr i innych znaków. – Pisze za pomocą klawiatury pojedyncze litery z wyjątkiem liter ze znakami diakrytycznymi (tzw. polskich liter) – z wykorzystaniem gry edukacyjnej. – Zna pojęcie *edytor tekstu*. – Rozpoznaje w oknie edytora tekstu obszar do pisania tekstów (komputerową kartkę do pisania). – Rozpoznaje kursor tekstowy w edytorze tekstu. – Umieszcza kursor tekstowy w określonym miejscu tekstu z wykorzystaniem myszy. – Pisze w edytorze tekstu proste wyrazy (składające się z małych liter, bez tzw. polskich liter). – Usuwa w edytorze tekstu błędnie wpisane znaki za pomocą klawiszy *Backspace* i *Delete*.		
II-2	Opiekujemy się zwierzętami w domach		2 godz.	wrzesień
	• Zwierzęta hodowane w domach. • Prawidłowa opieka nad zwierzętami domowymi, obowiązki właściciela zwierzątka. • Rozwiązywanie prostych krzyżówek. • Ustne redagowanie zdań na temat ilustracji przedstawiających popularne zwierzęta hodowane w domach. • Uzupełnianie zdań o opiece nad zwierzętami podanymi wyrazami.			
	• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (wpisywanka, krzyżówka).	– Pisze za pomocą klawiatury litery ze znakami diakrytycznymi (tzw. polskie litery), używając prawego klawisza *Alt* – z wykorzystaniem gry edukacyjnej. – Wpisuje wyrazy do diagramu – rozwiązuje komputerową krzyżówkę.		

	• Dopisywanie w edytorze tekstu fragmentów tekstu.	– Pisze w edytorze tekstu wyrazy zawierające litery ze znakami diakrytycznymi (tzw. polskie litery). – Stosuje odstępy między wyrazami za pomocą klawisza *Spacja*. – Dokańcza zdania na podany temat w edytorze tekstu (dopisuje wyrazy na końcu zdania, wstawia kropkę).	
II-3	Urządzenia techniczne w życiu codziennym	2 godz.	październik
	• Urządzenia techniczne używane w domu – rozpoznawanie i nazywanie urządzeń technicznych zasilanych prądem elektrycznym wykorzystywanych w domu. • Funkcje wybranych domowych urządzeń elektrycznych. • Słuchanie tekstu ze zrozumieniem. • Odgadywanie nazw urządzeń technicznych na podstawie ich opisów. • Nazywanie czynności wykonywanych za pomocą urządzeń technicznych. • Bezpieczne korzystanie z urządzeń elektrycznych. • Wypowiadanie się na temat ilustracji i samodzielna ocena przedstawionych na nich sytuacji związanych z korzystaniem z domowych urządzeń elektrycznych. • Odczytywanie informacji z rysunku.		
	• Korzystanie z różnych możliwości programów edukacyjnych. • Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (kopiowanie).	– Posługuje się polami tekstowymi (wpisuje w nie wyrazy) w programie edukacyjnym. – Przemieszcza kursor tekstowy w obszarze pola tekstowego w programie edukacyjnym za pomocą klawiszy ze strzałkami (z wykorzystaniem klawiszy ze strzałkami w lewo i w prawo). – Stosuje klawisz *Enter* do zatwierdzania czynności wykonywanych na komputerze. – Kopiuje w edytorze grafiki fragmenty rysunku z wykorzystaniem klawisza *Ctrl*.	
II-4	W uczniowskim pokoju	2 godz.	październik
	• Właściwa organizacja kącika do nauki. • Wypowiedzi na temat ilustracji kącików do nauki, ocena organizacji kącików przedstawionych na ilustracjach. • Stosowanie wielkiej litery na początku zdania. • Uzupełnianie zdań podanymi wyrazami. • Odczytywanie informacji przedstawionych na uproszczonym planie pokoju uczniowskiego, rozpoznawanie na planie i nazywanie podstawowych elementów wyposażenia pokoju ucznia (biurko, łóżko, szafa). • Udzielanie odpowiedzi na pytania związane z przeczytanym tekstem na temat rozmieszczenia podstawowych elementów wyposażenia pokoju uczniowskiego. • Używanie wyrażeń określających stosunki przestrzenne.		
	• Korzystanie z różnych możliwości programów edukacyjnych. • Uzupełnianie w edytorze tekstu fragmentów tekstu.	– Uzupełnia zdania podanymi wyrazami w programie edukacyjnym (z wykorzystaniem pól tekstowych). – Uzupełnia zdania podanymi wyrazami w edytorze tekstu. – Pisze w edytorze tekstu wielkie litery.	

	• Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (kopiowanie).	– Kopiuje w edytorze grafiki fragmenty rysunku z wykorzystaniem poleceń kopiowania i wklejania fragmentów rysunku.	
II-5	Legenda o powstaniu państwa polskiego	2 godz.	listopad
	• Orzeł Biały godłem naszej ojczyzny. • Gniezno – pierwsza stolica Polski. • Znaczenie słowa *legenda*. • Wysłuchanie ze zrozumieniem legendy o Lechu i Orle Białym. • Wypowiedzi na temat bohaterów i zdarzeń legendy na podstawie tekstu i ilustracji. • Udzielanie odpowiedzi na pytania związane z wysłuchanym tekstem i obejrzanymi ilustracjami. • Opowiadanie legendy o założeniu państwa polskiego.		
	• Korzystanie z multimedialnych elementów programów edukacyjnych. • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (komputerowa lupa). • Kolorowanie rysunków w edytorze grafiki z zastosowaniem możliwości wyświetlenia rysunku w powiększeniu.	– Korzysta z możliwości wyłączenia głosu lektora w programie edukacyjnym, steruje w programie przebiegiem prezentacji z wyłączonym głosem lektora. – Posługuje się w edytorze grafiki komputerową lupą. – Koloruje rysunek w edytorze grafiki z wykorzystaniem możliwości wyświetlenia fragmentów rysunku w powiększeniu za pomocą komputerowej lupy. – Stosuje paski przewijania podczas pracy nad rysunkiem w edytorze grafiki.	
II-6	Kraków – dawna stolica Polski	2 godz.	listopad
	• Kraków – nasza dawna stolica. • Wybrane zabytki Krakowa (Wawel, kościół Mariacki, Sukiennice, Brama Floriańska i Barbakan) – rozpoznawanie, swobodne wypowiedzi na temat zabytków Krakowa. • Czytanie tekstu ze zrozumieniem. • Legendy związane z Krakowem, wypowiedzi na temat legendy o Smoku Wawelskim, wyszukiwanie odpowiednich fragmentów w tekście legendy. • Swobodne wypowiedzi z wykorzystaniem informacji pochodzących z przeczytanego tekstu. • Układanie podpisu rysunku z podanych liter.		
	• Korzystanie z witryn internetowych zgromadzonych na płycie CD-ROM. • Przeglądanie stron WWW (za pomocą wykorzystywanej na zajęciach przeglądarki internetowej), znajdowanie na stronach internetowych informacji na określony temat.	– Otwiera witryny internetowe zgromadzone na płycie CD-ROM. – Zna pojęcie *przeglądarka internetowa*. – Przegląda strony internetowe (na przykładzie stron WWW znajdujących się na płycie CD-ROM), korzysta z przeglądarki internetowej. – Rozpoznaje na stronie WWW elementy aktywne w postaci odsyłaczy tekstowych. – Nawiguje po stronach internetowych w określonym zakresie – przechodzi między połączonymi stronami WWW za pomocą odsyłaczy. – Wyszukuje na stronach internetowych informacje na podany temat.	

	• Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie do pobierania kolorów z rysunku).	– Pobiera kolory z rysunku w edytorze grafiki, koloruje rysunek pobranymi z niego kolorami.	
II-7	Zimowe dyktando	2 godz.	grudzień
	• Pisownia wyrazów z *ó* wymiennym i niewymiennym, wyrazów z *u*, *rz*, *ż*, *ch*, *h*. • Pisownia wyrazów z utratą dźwięczności. • Wyjaśnianie pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi. • Korzystanie ze słownika ortograficznego. • Uzupełnianie brakującymi literami wyrazów z trudnościami ortograficznymi.		
	• Korzystanie z programów edukacyjnych (słownik ortograficzny). • Uzupełnianie w edytorze tekstu fragmentów tekstu na podstawie informacji wyszukanych w programie edukacyjnym.	– Zna podstawowe elementy wyróżniające programy o charakterze słowników (m.in. pole tekstowe do wyszukiwania wyrazów, lista haseł). – Posługuje się komputerowym słownikiem ortograficznym – wyszukuje hasła w słowniku, korzysta z objaśnień zasad pisowni wyrazów. – Uzupełnia wyrazy w edytorze tekstu odpowiednimi literami po sprawdzeniu pisowni wyrazów w komputerowym słowniku ortograficznym.	
II-8	W kalendarzowym rytmie	2 godz.	styczeń
	• Okresy czasu: rok, pory roku, miesiące, tygodnie, dni. • Rok – chronologiczny układ miesięcy, rok kalendarzowy, rok przestępny. • Nazywanie miesięcy i przyporządkowywanie ich do pór roku. • Określanie liczby dni w poszczególnych miesiącach. • Zapisywanie liczb znakami rzymskimi od I do XII. • Ustalanie chronologicznego porządku miesięcy i przyporządkowywanie im znaków rzymskich. • Czytanie tekstu ze zrozumieniem. • Udzielanie odpowiedzi na pytania na podstawie przeczytanego tekstu.		
	• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (wpisywanka). • Korzystanie z programów edukacyjnych z różnych dziedzin. • Dopisywanie w edytorze tekstu fragmentów tekstu.	– Pisze za pomocą klawiatury cyfry – z wykorzystaniem gry edukacyjnej. – Rozwiązuje zadania matematyczne w programie edukacyjnym. – Dopisuje tekst w edytorze tekstu, używając klawisza *Enter* w celu przejścia do nowej linii. – Pisze cyfry w edytorze tekstu.	
II-9	Karnawał z Kopciuszkiem	2 godz.	styczeń/luty
	• Karnawał – czas tańców. • Swobodne wypowiedzi na temat zwyczajów związanych z karnawałem. • Podstawowe cechy baśni. • Odczytywanie wskazań zegara tarczowego. • Wykonywanie prostych obliczeń zegarowych – obliczanie upływu czasu w systemie 12-godzinnym. • Udzielanie odpowiedzi na pytania związane z przeczytanym tekstem. • Redagowanie ustnego opisu ilustracji. • Układanie krótkiego dialogu.		

	• Korzystanie z różnych możliwości programów edukacyjnych. • Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (zaznaczanie, zastępowanie). • Układanie rysunków w edytorze grafiki z zastosowaniem możliwości wyświetlenia rysunku w powiększeniu.	– Uzupełnia odpowiedzi tekstowe na podstawie wyników obliczeń wykonanych w programie. – Zaznacza fragmenty tekstu w edytorze tekstu za pomocą myszy. – Zastępuje zaznaczony fragment tekstu innym fragmentem w edytorze tekstu. – Korzysta z możliwości cofania operacji wykonanych w edytorze tekstu. – Układa rysunek w edytorze grafiki z wykorzystaniem możliwości wyświetlenia rysunku w powiększeniu za pomocą komputerowej lupy.	
II-10	W świecie książek	2 godz.	luty/marzec
	• Pisownia wielką literą imion i nazwisk oraz tytułów książek. • Stosowanie poznanych zasad ortograficznych w pisowni wyrazów – korekta błędów w wyrazach w zakresie pisowni imion i nazwisk oraz tytułów książek. • Uzupełnianie brakujących znaków cudzysłowu w tytułach książek. • Praktyczne zastosowanie alfabetu – układanie listy pozycji książkowych zgodnie z kolejnością alfabetyczną nazwisk autorów. • Odczytywanie informacji z ilustracji. • Pisownia końcówki *-arz* w nazwach zawodów. • Swobodne wypowiedzi na temat ulubionych książek. • Rysowanie okładki ulubionej książki.		
	• Korzystanie z różnych możliwości programów edukacyjnych. • Porządkowanie tekstu w edytorze tekstu. • Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (kopiowanie, przenoszenie). • Tworzenie kompozycji graficznych w edytorze grafiki.	– Wyszukuje zasady pisowni wyrazów w komputerowym słowniku ortograficznym. – Przemieszcza kursor tekstowy w obszarze tekstu w edytorze tekstu klawiszami ze strzałkami (z użyciem wszystkich takich klawiszy). – Uzyskuje w edytorze tekstu znaki z górnej części klawiszy (wpisuje znaki cudzysłowu). – Kopiuje fragmenty tekstu w edytorze tekstu z wykorzystaniem poleceń z menu lub odpowiadających tym poleceniom przycisków. – Przenosi fragmenty tekstu w edytorze tekstu z wykorzystaniem poleceń z menu lub odpowiadających tym poleceniom przycisków. – Tworzy kompozycję graficzną z użyciem poznanych narzędzi i operacji edytora grafiki.	
II-11	Wycieczka rowerowa	2 godz.	marzec
	• Podstawowe wyposażenie uczestnika wycieczki rowerowej. • Budowa roweru i jego niezbędne wyposażenie. • Zasady obowiązujące rowerzystów podczas poruszania się po drogach. • Rodzaje znaków drogowych, rozpoznawanie znaków ostrzegawczych, nakazu, zakazu i informacyjnych, objaśnianie znaczenia wybranych znaków drogowych. • Czytanie tekstu ze zrozumieniem. • Rozwiązywanie rowerowych zagadek. • Uzupełnianie zdań wyrazami, pisanie prostych zdań. • Odczytywanie informacji z mapy.		

	• Korzystanie z witryn internetowych zgromadzonych na płycie CD-ROM. • Przeglądanie stron internetowych. • Pisanie w edytorze tekstu prostych tekstów.	– Posługuje się zakładkami podczas przeglądania stron internetowych (na przykładzie stron internetowych z płyty CD-ROM). – Nawiguje po stronach internetowych w określonym zakresie – przechodzi między otwartymi stronami WWW, korzystając z przycisków z paska narzędzi przeglądarki internetowej. – Korzysta z możliwości powiększania elementów graficznych znajdujących się na stronach internetowych. – Pisze prosty tekst w edytorze tekstu z automatycznym przenoszeniem kursora tekstowego do nowej linii.	
II-12	Wielkanocne tradycje	2 godz.	marzec/kwiecień
	• Wielkanocne zwyczaje (malowanie jajek, śniadanie wielkanocne, składanie życzeń, dzielenie się jajkiem, śmigus-dyngus). • Wypowiedzi na temat wielkanocnych zwyczajów. • Pisownia nazw świąt i utworzonych od nich przymiotników, pisownia nazw obrzędów i zwyczajów. • Wyjaśnianie pisowni wyrazów z trudnościami ortograficznymi. • Wyróżnianie wyrazów w zdaniach. • Ozdabianie przedmiotu (pisanki wielkanocnej) według własnego pomysłu. • Redagowanie ustnego opisu wielkanocnej pisanki.		
	• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (zmiana koloru). • Korzystanie z wybranych narzędzi edytora grafiki (narzędzie do rysowania kształtów owalnych i okręgów).	– Zmienia kolor fragmentu tekstu w edytorze tekstu, wyróżnia wybrane fragmenty tekstu przez zmianę koloru. – Rysuje kształty owalne za pomocą narzędzia edytora grafiki służącego do rysowania kształtów owalnych i okręgów.	
II-13	Ziemia – planeta Układu Słonecznego	2 godz.	kwiecień
	• Odkrycie Mikołaja Kopernika. • Ziemia – jedna z planet Układu Słonecznego. • Planety Układu Słonecznego (wymienianie nazw planet). • Słuchanie ze zrozumieniem prostego tekstu z informacjami o Mikołaju Koperniku i Układzie Słonecznym. • Odczytywanie informacji z ilustracji przedstawiającej Układ Słoneczny. • Formułowanie odpowiedzi na pytania na podstawie obejrzanej ilustracji, wysłuchanych informacji oraz przeczytanego tekstu. • Pisownia nazw planet wielką literą.		
	• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (pogrubienie, pochylenie).	– Zmienia wygląd wybranych fragmentów tekstu w edytorze tekstu – wyróżnia fragmenty tekstu przez pogrubienie. – Zmienia wygląd wybranych fragmentów tekstu w edytorze tekstu – wyróżnia fragmenty tekstu przez pochylenie.	

<table>
<tr><td rowspan="3">II-14</td><td colspan="2">Spotkanie z Fryderykiem Chopinem</td><td>2 godz.</td><td>maj</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Fryderyk Chopin – polski kompozytor i pianista, znany na całym świecie.
• Miejscowości związane z postacią Fryderyka Chopina (Żelazowa Wola, Paryż, Warszawa).
• Słuchanie ze zrozumieniem prostego tekstu poświęconego sylwetce Fryderyka Chopina.
• Udzielanie odpowiedzi na pytania na podstawie wysłuchanych informacji.
• Słuchanie fragmentów wybranych utworów Fryderyka Chopina (poloneza, mazurka i walca).
• Opowiadanie o swoich wrażeniach dotyczących wysłuchanej muzyki.
• Uzupełnianie zdań o Fryderyku Chopinie podanymi wyrazami.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Uzupełnianie w edytorze tekstu fragmentów tekstu z zastosowaniem przenoszenia.
• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (podkreślenie).</td><td colspan="2">– Uzupełnia zdania podanymi wyrazami w edytorze tekstu w wyniku zastosowania przenoszenia fragmentów tekstu.
– Zmienia wygląd wybranych fragmentów tekstu w edytorze tekstu – wyróżnia fragmenty tekstu przez podkreślenie.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">II-15</td><td colspan="2">Z wizytą w teatrze</td><td>2 godz.</td><td>maj</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Słownictwo związane z teatrem (np. scena, repertuar, przedstawienie, spektakl, dekoracja, rekwizyt, lalka teatralna, sezon teatralny, plakat teatralny).
• Swobodne wypowiedzi uczniów na temat teatru na podstawie własnych doświadczeń.
• Teatr lalkowy, rodzaje lalek wykorzystywanych w teatrze (kukiełka, marionetka, pacynka).
• Repertuar teatralny jako źródło informacji, odczytywanie informacji z repertuaru wybranego teatru.
• Wypowiadanie się na podstawie zdjęć z przedstawień teatralnych.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Internet – ogólnoświatowa sieć i jedno ze źródeł informacji.
• Bezpieczne korzystanie z Internetu.
• Otwieranie i przeglądanie stron internetowych o podanych adresach, znajdowanie na stronach WWW informacji na określony temat.</td><td colspan="2">– Korzysta z Internetu jako bogatego źródła informacji.
– Dostrzega zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu.
– Przestrzega podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z Internetu.
– Uruchamia przeglądarkę internetową w środowisku pracy z pomocą nauczyciela (na przykładzie przeglądarki internetowej wykorzystywanej na zajęciach).
– Otwiera w przeglądarce internetowej strony WWW o podanych adresach.
– Przegląda strony internetowe o podanych adresach.
– Wyszukuje informacje na stronach WWW o podanych adresach.
– Nawiguje po stronach internetowych w określonym zakresie, stosując odsyłacze graficzne (w postaci zdjęć i rysunków).</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">II-16</td><td>Nasze zabawy i zainteresowania</td><td>2 godz.</td><td>czerwiec</td></tr>
<tr><td colspan="3">• Ulubione zabawy dzieci.
• Przykłady zainteresowań dzieci (literatura, zwierzęta, plastyka, muzyka, zbieranie znaczków itp.).
• Wypowiedzi na temat zainteresowań i ulubionych zabaw, redagowanie wypowiedzi pisemnej o swoim hobby.
• Rozwiązywanie zagadek i łamigłówek.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Utrwalane wybrane treści nauczania z klasy II:
• Uzupełnianie oraz dopisywanie w edytorze tekstu fragmentów tekstu.
• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (kopiowanie, zmiana koloru, podkreślenie).
• Internet – ogólnoświatowa sieć i jedno ze źródeł informacji.
• Otwieranie i przeglądanie stron WWW o podanych adresach, znajdowanie na stronach internetowych informacji na określony temat.</td><td>Utrwalane wybrane umiejętności komputerowe zdobyte w klasie II:
– Umieszcza kursor tekstowy w wybranym miejscu dokumentu tekstowego w edytorze tekstu.
– Usuwa fragmenty tekstu za pomocą klawiszy Backspace i Delete.
– Uzupełnia zdania podanymi wyrazami w edytorze tekstu.
– Kopiuje fragmenty tekstu w edytorze tekstu.
– Stosuje klawisz Enter w celu wymuszenia przejścia kursora tekstowego do nowej linii.
– Dopisuje tekst w edytorze tekstu z automatycznym przenoszeniem kursora tekstowego do nowej linii.
– Zmienia wygląd wybranych fragmentów tekstu w edytorze tekstu – podkreśla fragmenty tekstu, wyróżnia tekst przez zmianę koloru.
– Korzysta z Internetu jako bogatego źródła informacji.
– Uruchamia przeglądarkę internetową w środowisku pracy z pomocą nauczyciela (na przykładzie przeglądarki internetowej wykorzystywanej na zajęciach).
– Otwiera w przeglądarce internetowej strony WWW o podanych adresach.
– Przegląda strony internetowe.
– Dostrzega elementy aktywne na stronie WWW, nawiguje po stronach internetowych w określonym zakresie – stosuje odsyłacze tekstowe i graficzne.
– Wyszukuje informacje na stronach internetowych.
– Korzysta z możliwości powiększania elementów graficznych znajdujących się na stronach internetowych.
– Przestrzega podstawowych zasad bezpiecznego korzystania z Internetu.</td></tr>
</table>

KLASA III

Nr tematu	Temat zajęć (opowieść)		Czas trwania zajęć	Przewidywany termin realizacji
	Treści nauczania z obszarów edukacji wczesnoszkolnej			
	Treści nauczania z zakresu zajęć komputerowych	**Osiągnięcia ucznia (wiadomości i umiejętności) w zakresie zajęć komputerowych**		
III-1	Wakacyjne pamiątki		2 godz.	wrzesień
	• Miejsca wakacyjnego pobytu, wakacyjne wspomnienia. • Wypowiedzi na temat letnich wakacji. • Układanie zdań związanych z wakacjami z rozsypanki wyrazowej. • Swobodne wypowiedzi uczniów dotyczące pamiątek przywiezionych z letnich wakacji. • Formułowanie odpowiedzi pisemnych (w formie zdań) na pytania o tematyce wakacyjnej na podstawie własnych doświadczeń. • Pisownia wielką literą nazw geograficznych oraz nazw budowli i zabytków.			
	• Redagowanie w edytorze tekstu prostych tekstów.	– Redaguje w edytorze tekstu krótkie wypowiedzi pisemne na podany temat w formie zdań (pisze odpowiedzi na pytania znajdujące się w dokumencie tekstowym).		
III-2	Znowu w szkole		2 godz.	wrzesień
	• Swobodne wypowiedzi na temat uczuć, nastrojów i oczekiwań związanych z rozpoczętym nowym rokiem szkolnym, jak również na temat klasowych planów na nowy rok szkolny. • Czytanie tekstu ze zrozumieniem. • Uzupełnianie zdań brakującymi wyrazami. • Rozwiązywanie rebusów. • Pisownia wybranych skrótów (*nr*, *ul.*). • Kronika jako sposób dokumentowania ważnych wydarzeń, kronika klasowa, notatka kronikarska. • Wyszukiwanie i poprawianie błędów w tekście.			
	• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych (rebusy, uzupełnianka). • Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (zastępowanie z jednoczesną zmianą wyglądu tekstu). • Poprawianie błędów w tekstach w edytorze tekstu.	– Rozwiązuje rebusy w grze edukacyjnej. – Uzupełnia wyrazy w grze edukacyjnej z wykorzystaniem zastępowania. – Zastępuje zaznaczony fragment tekstu innym fragmentem w edytorze tekstu, zmieniając jednocześnie wygląd tekstu. – Poprawia błędy w tekście utworzonym w edytorze tekstu: oddziela połączone wyrazy przez wstawienie spacji, usuwa powtarzające się wyrazy, usuwa niepotrzebne litery w wyrazach, poprawia błędy wynikające z przestawienia liter w wyrazach i napisania w wyrazach niewłaściwych liter.		

<table>
<tr><td rowspan="3">III-3</td><td colspan="2">Zwiedzamy muzea</td><td>2 godz.</td><td>październik</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Instytucje muzealne jako ważne źródła wiedzy o przeszłości.
• Przykłady muzeów oraz gromadzonych w nich eksponatów.
• Skanseny – muzea na wolnym powietrzu, znaczenie skansenów.
• Przykłady sztuki ludowej (budownictwo drewniane).
• Wyszukiwanie w tekście informacji do udzielenia odpowiedzi na pytania.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Uruchamianie przeglądarki internetowej w środowisku pracy.
• Korzystanie ze stron internetowych o podanych adresach.</td><td colspan="2">– Uruchamia przeglądarkę internetową w środowisku pracy (na przykładzie przeglądarki internetowej wykorzystywanej na zajęciach).
– Zwiedza wirtualne muzea za pośrednictwem stron internetowych z wykorzystaniem odpowiednich elementów dostępnych na tych stronach.
– Wyszukuje informacje i obiekty muzealne na stronach internetowych wirtualnych muzeów.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">III-4</td><td colspan="2">W jesiennym nastroju</td><td>1 godz.</td><td>październik</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Charakterystyczne cechy jesiennego krajobrazu.
• Zmiany w przyrodzie jesienią.
• Oznaki jesieni w pogodzie.
• Rozpoznawanie darów jesieni.
• Jeż – budowa ciała, tryb życia, odżywianie, zachowania obronne.
• Układanie kilkuzdaniowej wypowiedzi ustnej z wykorzystaniem posiadanej wiedzy.
• Wykonywanie kompozycji plastycznej na płaszczyźnie.
• Wyszukiwanie w tekście wyrazów określających zjawiska występujące jesienią.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Tworzenie w edytorze grafiki kompozycji graficznych z gotowych elementów z pliku.
• Podstawowe zasady dotyczące umieszczania w tekście znaków interpunkcyjnych.</td><td colspan="2">– Tworzy w edytorze grafiki kompozycję graficzną z wykorzystaniem gotowych elementów znajdujących się w pliku.
– Stosuje w edytorze tekstu proste zasady dotyczące umieszczania w tekście znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, dwukropka, wykrzyknika, znaku zapytania).
– Uzyskuje w edytorze tekstu znaki z górnej części klawiszy (wpisuje dwukropek).</td></tr>
<tr><td rowspan="3">III-5</td><td colspan="2">Warszawa – nasza stolica</td><td>2 godz.</td><td>październik/listopad</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Znane zabytki Warszawy (Łazienki Królewskie, Zamek Królewski, kolumna Zygmunta III Wazy).
• Legendy o warszawskiej Syrence.
• Syrena – herb Warszawy.
• Słuchanie tekstu ze zrozumieniem.
• Udzielanie odpowiedzi na pytania na podstawie poznanego tekstu.
• Wyszukiwanie informacji w dostępnych źródłach.
• Redagowanie opisu herbu Warszawy z wykorzystaniem podanego słownictwa.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Korzystanie z informacji znajdowanych na stronach internetowych.</td><td colspan="2">– Wykorzystuje informacje przekazywane w formie dźwiękowej na stronach WWW w Internecie.</td></tr>
</table>

	• Redagowanie w edytorze tekstu prostych tekstów z wykorzystaniem podanego słownictwa.	– Redaguje krótkie wypowiedzi pisemne w edytorze tekstu z wykorzystaniem słownictwa pomocniczego podanego w pliku.	
III-6	Ortografia na wesoło	2 godz.	listopad
	• Podstawowe zasady pisowni wyrazów z *ó* (w tym zasady pisowni wyrazów z *ó* wymiennym). • Ćwiczenia w pisaniu wyrazów z *ó*. • Wyjaśnianie pisowni wyrazów z *ó*. • Korzystanie ze słownika ortograficznego. • Uzupełnianie wyrazów odpowiednimi literami: *u* – *ó*. • Podpisywanie rysunków wyrazami z trudnościami ortograficznymi.		
	• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (zmiana rozmiaru czcionki). • Korzystanie z różnych możliwości programów edukacyjnych.	– Zmienia rozmiar czcionki we fragmentach tekstu w edytorze tekstu. – Korzysta z zabaw ortograficznych dostępnych w komputerowym słowniku ortograficznym.	
III-7	Zimowe zapasy	2 godz.	listopad/grudzień
	• Przetwory przygotowywane na zimę. • Czytanie tekstu ze zrozumieniem. • Rozpoznawanie w tekście dialogów, przyporządkowywanie pytań do odpowiedzi. • Formułowanie odpowiedzi na pytania związane z przeczytanym tekstem. • Wykonywanie działań z nawiasami. • Stosowanie w obliczeniach kolejności wykonywania działań. • Przedstawienie rozwiązania zadania matematycznego w formie graficznej.		
	• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (zmiana rodzaju czcionki). • Korzystanie z różnych możliwości programów edukacyjnych. • Umieszczanie napisów w obszarze rysunku w edytorze grafiki.	– Zmienia rodzaj czcionki we fragmentach tekstu w edytorze tekstu. – Odczytuje działania matematyczne na planszy w programie komputerowym, wpisuje wyniki kolejnych działań oraz wynik całego zadania do odpowiednich pól w programie. – Umieszcza tekst w obszarze rysunku w edytorze grafiki w stylu nieprzezroczystym.	
III-8	Święta, święta	1 godz.	grudzień
	• Swobodne wypowiedzi na temat zwyczajów bożonarodzeniowych. • Tradycja wysyłania kartek świątecznych. • Pisownia wyrazów z utratą dźwięczności. • Wykonywanie kompozycji plastycznej na płaszczyźnie (tworzenie pierwszej strony kartki bożonarodzeniowej).		
	• Umieszczanie napisów w obszarze rysunku w edytorze grafiki. • Tworzenie w edytorze grafiki kompozycji graficznych z gotowych elementów z pliku i napisów wstawianych do rysunku.	– Umieszcza tekst w obszarze rysunku w edytorze grafiki w stylu przezroczystym. – Tworzy kompozycję graficzną w edytorze grafiki z wykorzystaniem gotowych elementów znajdujących się w pliku oraz elementów tekstowych umieszczanych w obszarze rysunku.	

<table>
<tr><td rowspan="3">III-9</td><td colspan="2">Pomagamy skrzydlatym przyjaciołom</td><td>1 godz.</td><td>styczeń</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Ptaki zimujące w Polsce.
• Sposoby niesienia pomocy ptakom w czasie zimy.
• Dokarmianie ptaków, ptasie przysmaki.
• Rozpoznawanie wybranych gatunków ptaków spędzających zimę w Polsce.
• Czytanie tekstu ze zrozumieniem.
• Wyszukiwanie w tekście określonych fragmentów.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (wyrównanie obustronne).
• Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (zmiana rozmiaru).</td><td colspan="2">– Wyrównuje tekst do lewej i prawej strony (stosuje wyrównanie obustronne) w edytorze tekstu.
– Zmienia rozmiar fragmentu rysunku w edytorze grafiki przez przeciąganie ramki zaznaczenia.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">III-10</td><td colspan="2">Święto babci i dziadka</td><td>1 godz.</td><td>styczeń</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Swobodne wypowiedzi uczniów o swoich babciach i dziadkach.
• Pisanie wyrazów i zwrotów grzecznościowych wielką literą (w zaproszeniach, życzeniach i listach).
• Pisownia u w zakończeniach (np. -unia, -usia, -ulek).
• Wyrazy zdrobniałe (np. babunia, dziadziuś).
• Korzystanie ze słownika ortograficznego.
• Zaproszenie jako ważna forma użytkowa.
• Redagowanie wypowiedzi w formie zaproszenia.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Redagowanie w edytorze tekstu prostej formy użytkowej (zaproszenie).
• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (wyrównanie do środka, wyrównanie do prawej strony).</td><td colspan="2">– Redaguje w edytorze tekstu dokument tekstowy – prostą formę użytkową (zaproszenie) z wykorzystaniem słownictwa pomocniczego znajdującego się w pliku.
– Wyrównuje tekst do środka oraz do prawej strony w edytorze tekstu.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">III-11</td><td colspan="2">W ogrodzie zoologicznym</td><td>2 godz.</td><td>styczeń/luty</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Znaczenie ogrodów zoologicznych.
• Wybrane ogrody zoologiczne w Polsce.
• Życie wybranych gatunków zwierząt egzotycznych (występowanie na wolności, tryb życia, odżywianie się).
• Wyszukiwanie w tekście potrzebnych informacji.
• Formułowanie wypowiedzi na podstawie wyszukanych informacji.
• Redagowanie kilkuzdaniowej wypowiedzi pisemnej na podany temat.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Uruchamianie edytora tekstu w środowisku pracy.
• Tworzenie w edytorze tekstu dokumentu tekstowego od początku.
• Korzystanie z informacji znajdowanych na stronach internetowych.</td><td colspan="2">– Uruchamia edytor tekstu w środowisku pracy (na przykładzie edytora tekstu wykorzystywanego na zajęciach).
– Tworzy od początku dokument tekstowy na podany temat w edytorze tekstu.
– Wykorzystuje informacje pochodzące z przeglądanych stron WWW do sformułowania krótkiej wypowiedzi pisemnej w edytorze tekstu.</td></tr>
</table>

	• Praca z kilkoma oknami uruchomionych programów.	– Pracuje z kilkoma oknami uruchomionych programów w środowisku pracy, przełącza się między oknami uruchomionych programów (na przykładzie pracy z otwartymi oknami przeglądarki internetowej i edytora tekstu). – Redaguje kilkuzdaniową wypowiedź pisemną na podany temat w edytorze tekstu.	
III-12	W pracowni malarskiej	2 godz.	luty/marzec
	• Jan Matejko – malarz dziejów Polski. • Pojęcia: *reprodukcja*, *malarstwo historyczne*, *sztalugi*, *paleta kolorów*. • Obrazy Jana Matejki: „Bitwa pod Grunwaldem", „Konstytucja 3 maja", „Zawieszenie dzwonu Zygmunta", „Kazimierz Wielki", „Władysław Jagiełło". • Rozpoznawanie wybranych obrazów Jana Matejki. • Udzielanie odpowiedzi na pytania na podstawie obejrzanych ilustracji i wysłuchanych informacji. • Pojęcie *martwa natura*, rozpoznawanie kompozycji będącej martwą naturą, malowanie elementów martwej natury. • Moja rodzinna miejscowość (charakterystyczne miejsca, cechy krajobrazu). • Wykonanie rysunku przedstawiającego rodzinną miejscowość.		
	• Kolorowanie rysunków w edytorze grafiki z zastosowaniem kolorów niestandardowych. • Uruchamianie edytora grafiki w środowisku pracy. • Tworzenie w edytorze grafiki rysunku od początku.	– Definiuje i stosuje kolory niestandardowe w edytorze grafiki. – Uruchamia edytor grafiki w środowisku pracy (na przykładzie edytora grafiki wykorzystywanego na zajęciach). – Tworzy od początku rysunek na podany temat w edytorze grafiki z wykorzystaniem poznanych narzędzi.	
III-13	Nadchodzi wiosna	2 godz.	marzec
	• Pierwsze wiosenne kwiaty, ptasie powroty. • Rozpoznawanie i nazywanie zwiastunów wiosny wśród roślin i zwierząt. • Rozwiązywanie krzyżówki obrazkowej, odczytywanie hasła krzyżówki. • Wyszukiwanie w tekście określonych fragmentów. • Pojęcie *symetria*, tworzenie symetrycznego rysunku. • Tworzenie kompozycji graficznej o tematyce wiosennej.		
	• Operacje wykonywane na fragmentach tekstu w edytorze tekstu (ustalanie kilku cech czcionki jednocześnie). • Operacje wykonywane na fragmentach rysunku w edytorze grafiki (przekształcanie w poziomie). • Tworzenie w edytorze grafiki rysunków symetrycznych. • Kopiowanie fragmentów rysunku do rysunku zapisanego w oddzielnym pliku graficznym.	– Ustala kilka cech czcionki jednocześnie we fragmentach tekstu w edytorze tekstu. – Przekształca fragment rysunku w edytorze grafiki przez obracanie w poziomie. – Tworzy symetryczny rysunek w edytorze grafiki. – Kopiuje fragment rysunku do rysunku w innym pliku graficznym.	

<table>
<tr><td rowspan="3">III-14</td><td colspan="2">Chochlikowe psoty</td><td>1 godz.</td><td>marzec</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Prima aprilis, zwyczaje związane z dniem 1 kwietnia.
• Rozwiązywanie słownych łamigłówek (m.in. odgadywanie wyrazów z przestawionymi literami, odczytywanie wyrazów wspak).
• Pisownia wyrazów z *ó*, *u*, *h*, *ch*, *rz* i *ż*; sprawdzanie pisowni wyrazów w słowniku ortograficznym.
• Uzupełnianie brakujących liter w wyrazach zawierających trudności ortograficzne.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Ujednolicanie wyglądu dokumentu tekstowego w edytorze tekstu.</td><td colspan="2">– Wstawia i usuwa puste wiersze w dokumencie tekstowym w edytorze tekstu.
– Ujednolica wygląd dokumentu tekstowego w edytorze tekstu w wyniku stosowania poznanych operacji wstawiania i usuwania pustych wierszy.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">III-15</td><td colspan="2">W trosce o Ziemię</td><td>2 godz.</td><td>kwiecień</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Dzień Ziemi.
• Zanieczyszczenia środowiska spowodowane działalnością człowieka (ścieki przemysłowe i ścieki z gospodarstw domowych, zanieczyszczenia powietrza, wysypiska śmieci).
• Postępowanie zgodne z regułami ekologii (m.in. segregowanie i ograniczanie odpadów, oszczędzanie energii elektrycznej, oszczędzanie wody).
• Swobodne wypowiedzi na temat różnych działań służących ochronie środowiska naturalnego, jakie należy podejmować w życiu codziennym.
• Pojęcie *recykling* i jego znaczenie.
• Uzupełnianie zdań przez wpisywanie brakujących liter w wyrazach.
• Układanie i zapisywanie haseł o tematyce ekologicznej.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Nadawanie określonego wyglądu dokumentowi tekstowemu w edytorze tekstu.
• Korzystanie z komputerowych gier edukacyjnych dostępnych w Internecie.</td><td colspan="2">– Nadaje w edytorze tekstu przejrzysty wygląd tekstowi w wyniku zmiany rozmiaru i koloru czcionki, jej pogrubienia, pochylenia i podkreślenia we fragmentach tekstu oraz zastosowania odpowiedniego wyrównania tekstu.
– Korzysta z komputerowych gier tematycznych dostępnych na stronach internetowych (na przykładzie gier o szeroko pojętej tematyce ekologicznej).</td></tr>
<tr><td rowspan="3">III-16</td><td colspan="2">Sylwetki wielkich Polaków</td><td>1 godz.</td><td>kwiecień</td></tr>
<tr><td colspan="4">• Postacie ważne dla historii Polski: Bolesław Chrobry, Mikołaj Kopernik, Adam Mickiewicz, Fryderyk Chopin, Jan Matejko, Józef Piłsudski, Maria Skłodowska-Curie, Jan Paweł II.
• Mikołaj Kopernik i Maria Skłodowska-Curie – sławni polscy naukowcy.
• Fryderyk Chopin i Jan Matejko – wybitni polscy artyści.
• Wypowiedzi na temat znanych Polaków i ich zasług.
• Nagroda Nobla, polscy laureaci Nagrody Nobla.
• Zestawienie nazwisk sławnych Polaków z ich portretami.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Praca z planszą graficzno-tekstową.</td><td colspan="2">– Pracuje z planszą graficzno-tekstową w edytorze grafiki.</td></tr>
</table>

	• Tworzenie w edytorze grafiki kompozycji graficzno-tekstowej.	– Tworzy w edytorze grafiki kompozycję graficzno-tekstową z zastosowaniem operacji kopiowania fragmentu rysunku z innego pliku graficznego, przenoszenia fragmentów rysunku i umieszczania tekstu na rysunku.	
III-17	Dla mamy	2 godz.	maj
	• Swobodne wypowiedzi uczniów o swoich mamach. • Pisownia wyrazów wielką literą ze względów grzecznościowych (w życzeniach, listach i zaproszeniach). • Życzenia jako forma użytkowa, układ życzeń. • Redagowanie życzeń z okazji Dnia Matki. • Tworzenie kompozycji graficznej związanej tematycznie z Dniem Matki. • Przygotowanie laurki dla mamy.		
	• Redagowanie w edytorze tekstu prostej formy użytkowej (życzenia). • Drukowanie dokumentu tekstowego w edytorze tekstu. • Drukowanie rysunku w edytorze grafiki.	– Redaguje w edytorze tekstu, od początku, prostą formę użytkową (życzenia) z wykorzystaniem poznanych narzędzi i operacji. – Drukuje dokument tekstowy w edytorze tekstu. – Drukuje rysunek w edytorze grafiki.	
III-18	Wybieramy się na spotkanie z dinozaurami	2 godz.	maj
	• Dinozaury – prehistoryczne gady. • Wybrane rodzaje dinozaurów i ich cechy. • Pojęcia: *paleontolog*, *skamieniałości*. • Swobodne wypowiedzi na podany temat. • Wyszukiwanie w tekście określonych informacji. • Rysowanie postaci dinozaura.		
	Utrwalane wybrane treści nauczania z klas I–III: • Uruchamianie przeglądarki internetowej w środowisku pracy. • Korzystanie ze stron internetowych o podanych adresach. • Uruchamianie edytora grafiki w środowisku pracy. • Tworzenie w edytorze grafiki rysunku od początku.	Utrwalane wybrane umiejętności komputerowe zdobyte w klasach I–III: – Uruchamia przeglądarkę internetową w środowisku pracy (na przykładzie przeglądarki internetowej wykorzystywanej na zajęciach). – Otwiera w przeglądarce internetowej strony WWW o podanych adresach. – Nawiguje po stronach internetowych w określonym zakresie – przechodzi między połączonymi stronami WWW za pomocą odsyłaczy (tekstowych i graficznych). – Wyszukuje informacje tekstowe i graficzne na stronach internetowych o podanych adresach. – Uruchamia edytor grafiki w środowisku pracy (na przykładzie edytora grafiki wykorzystywanego na zajęciach). – Tworzy od początku rysunek na podany temat w edytorze grafiki z wykorzystaniem poznanych narzędzi.	

	• Kolorowanie rysunków w edytorze grafiki z zastosowaniem kolorów niestandardowych. • Umieszczanie napisów w obszarze rysunku w edytorze grafiki. • Praca z kilkoma oknami uruchomionych programów.	– Definiuje i stosuje kolory niestandardowe w edytorze grafiki. – Umieszcza tekst w obszarze rysunku w edytorze grafiki. – Pracuje z kilkoma oknami uruchomionych programów w środowisku pracy, przełącza się między oknami uruchomionych programów (na przykładzie pracy z otwartymi oknami przeglądarki internetowej i edytora grafiki).	
III-19	Nasze wakacyjne plany	2 godz.	czerwiec
	• Miejsca wakacyjnego wypoczynku. • Wypowiedzi uczniów na temat wakacyjnych planów z uzasadnieniem wyboru miejsc, które chcieliby zobaczyć w czasie wakacji. • Elementy budowy listu. • Forma zapisu listu. • Stosowanie w listach wielkiej litery w zwrotach grzecznościowych. • Redagowanie listu prywatnego na temat wakacyjnych planów.		
	Utrwalane wybrane treści nauczania z klas I–III: • Korzystanie ze stron internetowych o podanych adresach. • Uruchamianie edytora tekstu w środowisku pracy. • Tworzenie w edytorze tekstu dokumentu tekstowego od początku. • Redagowanie w edytorze tekstu prostych tekstów. • Nadawanie określonego wyglądu dokumentowi tekstowemu w edytorze tekstu.	Utrwalane wybrane umiejętności komputerowe zdobyte w klasach I–III: – Korzysta z możliwości wirtualnego zwiedzania za pośrednictwem stron internetowych. – Uruchamia edytor tekstu w środowisku pracy (na przykładzie edytora tekstu wykorzystywanego na zajęciach). – Tworzy od początku dokument tekstowy na podany temat w edytorze tekstu. – Redaguje dokument tekstowy – prostą formę użytkową (list) i nadaje mu określony wygląd z wykorzystaniem poznanych narzędzi edytora tekstu.	

5. SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

W programie nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI główny nacisk położony został na zdobywanie przez najmłodszych uczniów praktycznych umiejętności posługiwania się komputerem w podstawowym zakresie, w tym korzystania z elektronicznych źródeł informacji i różnego rodzaju oprogramowania, głownie o charakterze edukacyjnym. W niniejszym rozdziale omówiono kilka założeń dotyczących osiągania szczegółowych celów kształcenia i związanych z nimi celów wychowania, sformułowanych w prezentowanym programie nauczania.

Osiągnięciu celów edukacyjnych zajęć komputerowych na I etapie edukacyjnym służy skorelowanie treści komputerowych z treściami z innych obszarów edukacji wczesnoszkolnej, powiązanie ich z otaczającą najmłodszych uczniów rzeczywistością, a w efekcie z doświadczeniami dzieci. W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI wszystkie proponowane tematy – i w konsekwencji przewidziane w ich ramach ćwiczenia – dotyczą różnych zagadnień realizowanych w ramach edukacji wczesnoszkolnej.

Zadania wykonywane z wykorzystaniem komputera zostały w większości tak przygotowane, aby nawiązywały do różnorodnych zadań wykonywanych przez uczniów w edukacji wczesnoszkolnej, np.: rysowanie po śladzie, tworzenie lub uzupełnianie rysunku, podpisywanie obrazków, uzupełnianie zdań podanymi wyrazami lub literami, rozwiązywanie zagadek, redagowanie krótkiej wypowiedzi pisemnej z wykorzystaniem podanego słownictwa.

Treści nauczania z innych dziedzin edukacji wczesnoszkolnej zostały wplecione w ćwiczenia wykonywane przez uczniów za pomocą komputera. Przykładowo, rysowanie okładki ulubionej książki z wykorzystaniem prostego edytora grafiki uczniowie poprzedzają swobodnymi wypowiedziami na temat swoich ulubionych książek. Wykonując inne ćwiczenia, nawiązujące do zagadnień z edukacji wczesnoszkolnej, uczniowie np. odpowiadają na pytania związane z treścią wysłuchanego wiersza lub prezentacji multimedialnej oraz śpiewają refren piosenki wysłuchanej w programie edukacyjnym.

Często polecenia ćwiczeń są tak sformułowane, aby uczniowie do wykonania konkretnych czynności za pomocą komputera musieli wykorzystać wiadomości zdobyte na innych zajęciach edukacji wczesnoszkolnej. Niekiedy polecenia ćwiczeń odwołują się wyłącznie do wiedzy i doświadczeń uczniów związanych z tematyką zajęć – w takich ćwiczeniach nie przewiduje się wykorzystania komputera (uczniowie np. wymieniają obowiązki opiekuna zwierzątka domowego czy też redagują ustnie rady i przestrogi dotyczące bezpieczeństwa podczas zimowych zabaw na śniegu i lodzie). Inspirację do wykonania takiego zadania stanowi zwykle wykonane wcześniej ćwiczenie z wykorzystaniem komputera.

Niezmiernie ważne jest uwzględnienie uwarunkowań związanych z charakterystyką rozwojową uczniów. Zdobywanie wiedzy i umiejętności na I etapie edukacyjnym powinno odbywać się w sposób jak najbardziej dostosowany do możliwości najmłodszych uczniów. Dobór treści nauczania zajęć komputerowych oraz skorelowanych z nimi treści z pozostałych obszarów edukacji wczesnoszkolnej, sposób ich realizacji, poziom trudności stawianych przed uczniami zadań, wymagania edukacyjne – wszystkie te elementy powinny być zróżnicowane i dostosowane do możliwości percepcyjnych dzieci w poszczególnych klasach na I etapie kształcenia. W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI uwzględniono wszystkie te aspekty.

We wspomnianym projekcie w sposób szczególny potraktowano klasę I szkoły podstawowej. Znalazło to odzwierciedlenie w rozłożeniu treści nauczania oraz w budowie cyklu zajęć komputerowych proponowanych w tej klasie: tematy w większości 3-godzinne, na pierwszej godzinie korzystanie z gier i zabaw edukacyjnych lub prostych multimedialnych programów edukacyjnych, na kolejnych dwóch lekcjach rozwijanie aktywności twórczej przez malowanie i rysowanie z wykorzystaniem łatwego w obsłudze edytora grafiki.

Elementem warunkującym realizację celów edukacyjnych zajęć komputerowych jest umożliwienie uczniom pracy z odpowiednim oprogramowaniem komputerowym, dostosowanym do ich możliwości i potrzeb. Mając to na uwadze, w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI przygotowano zestaw różnorodnego oprogramowania edukacyjnego, które wykorzystywane jest podczas wykonywania ćwiczeń z komputerem.

Uczniowska płyta CD-ROM, na której zebrano oprogramowanie edukacyjne, została tak przygotowana, aby korzystanie z jej zasobów nie sprawiało najmłodszym uczniom trudności. Ważną funkcję pełni lektor, który zapoznaje uczniów z materiałami zamieszczonymi na płycie, m.in. czytając wszystkie teksty w programach i prezentacjach multimedialnych. Korzystając z niektórych materiałów na płycie, np. gier i zabaw edukacyjnych czy podczas rozwiązywania zadań matematycznych w programie edukacyjnym, uczniowie mogą posługiwać się systemem pomocy.

Przygotowane na płycie uczniowskiej multimedialne programy i prezentacje nie są materiałami nazbyt rozbudowanymi, a to dlatego, żeby najmłodsi uczniowie mogli skupić się na zdobywaniu podstawowych umiejętności w zakresie korzystania z oprogramowania edukacyjnego (w tym posługiwania się różnymi elementami multimedialnymi) oraz na wyszukiwaniu określonych informacji w źródłach elektronicznych.

Osiągnięcie założonych celów edukacyjnych zależy w dużej mierze od stosowanych przez nauczyciela **metod nauczania**. Jednym z najważniejszych aspektów zajęć komputerowych prowadzonych na I etapie edukacyjnym jest **edukacja poprzez zabawę**, w ramach której kształcone są podstawowe umiejętności komputerowe. W edukacji wczesnoszkolnej zabawa odgrywa ważną rolę, co wynika z potrzeb psychofizycznych dzieci. Uwzględnienie gier i zabaw w procesie nauczania pozytywnie wpływa na aktywność uczniów, przyswajanie przez nich wiadomości i umiejętności oraz w znaczący sposób uatrakcyjnia zajęcia. W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI uwzględniono szereg zabaw z wykorzystaniem komputera, często nawiązujących do tradycyjnych form (np. układanie puzzli, kolorowanie rysunków, układanie domina obrazkowego, szukanie drogi wyjścia z labiryntu, rozwiązywanie krzyżówek i rebusów).

Na zajęciach wskazane jest wykorzystanie komputerowych gier i zabaw o charakterze edukacyjnym. Właściwie dobrane gry komputerowe wspierają ogólny rozwój intelektualny dzieci, m.in. kształtują ich aktywność, rozwijają umiejętność postrzegania i wyrabiania szybkiej orientacji. Poza tym gry jako techniki oparte na interakcjach uczą przestrzegania przyjętych reguł.

Korzystając z gier i zabaw edukacyjnych na zajęciach komputerowych realizowanych według programu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, uczniowie zdobywają i utrwalają podstawowe umiejętności w zakresie wykonywania operacji przy użyciu myszy i posługiwania się klawiaturą. Przykładowo, korzystając ze specjalnie przygotowanej gry edukacyjnej, uczniowie uczą się wpisywać litery i cyfry za pomocą klawiatury.

Na zajęciach komputerowych z projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI dzieci poznają i uczą się wykorzystywać różne narzędzia komputerowe, wykonując liczne ćwiczenia. Na zajęciach tych znajdują zastosowanie przede wszystkim **metody ćwiczeń praktycznych** – zdecydowana większość proponowanych ćwiczeń polega na wykorzystaniu narzędzi komputerowych do wykonywania konkretnych zadań praktycznych. Poznawanie sposobów korzystania z różnych narzędzi oraz wykonywania konkretnych operacji podczas pracy z rysunkami w edytorze grafiki i prostymi tekstami w edytorze tekstu zawsze odbywa się w kontekście rozwiązywania zadania nawiązującego do treści z edukacji wczesnoszkolnej – nigdy nie jest celem samym w sobie.

Wykonując określone ćwiczenie z wykorzystaniem komputera, uczniowie powinni wiedzieć dokładnie, jakie umiejętności zdobywają lub powtarzają. Polecenie ćwiczenia powinno być precyzyjnie sformułowane, dzięki czemu jego wykonanie można potem łatwo ocenić.

W czasie wykonywania ćwiczeń uczniowie powinni mieć możliwość komunikowania się z nauczycielem i zadawania mu pytań. Ważne jest także, żeby uczniowie nieradzący sobie z wykonaniem zadania nie byli pozostawieni sami sobie, lecz mogli liczyć na nauczycielską pomoc. Rolą nauczyciela jest wspomaganie wysiłków uczniów, zachęcanie ich do podejmowania kolejnych prób i niezrażania się w przypadku niepowodzeń.

Zadanie wykonane przez uczniów za pomocą komputera nie może pozostać bez komentarza nauczycielskiego. Po wykonaniu danego ćwiczenia nauczyciel powinien je sprawdzić i omówić efekt pracy ucznia, podkreślając to, co zostało zrobione dobrze oraz zwracając uwagę na ewentualne błędy i usterki.

Na zajęciach komputerowych prowadzonych na I etapie edukacyjnym wskazane jest skoncentrowanie się na nabywaniu przez uczniów określonych umiejętności w zakresie posługiwania się narzędziami komputerowymi. Wiedzę teoretyczną powinniśmy przekazywać uczniom wyłącznie w niezbędnym zakresie, w sposób jak najbardziej przystępny. Wprowadzanie pojęć komputerowych na zajęciach i zdobywanie przez uczniów wiadomości powinno odbywać się w ścisłym związku z praktycznymi czynnościami wykonywanymi podczas pracy z komputerem.

Podstawowym aspektem przekazu treści nauczania na zajęciach komputerowych jest ich upoglądowienie, w czym ważną rolę odgrywają nie tylko ćwiczenia praktyczne, lecz także metody oparte na obrazie (obserwacji): **metoda pokazu** oraz **metoda uczniowskiej obserwacji**. Zanim uczniowie zdobędą nową umiejętność komputerową, przewidzianą w danym ćwiczeniu, powinni zobaczyć, jak wykonuje się określoną czynność. Stąd w proponowanym przebiegu zajęć, stanowiącym główny element scenariuszy zajęć z projektu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, wielokrotnie odwołano się do formy nauczycielskiego pokazu prowadzonego na forum klasy. Nauczyciel prezentuje sposób wykonania konkretnej czynności na komputerze, podczas gdy uczniowie uważnie obserwują pokaz, po czym wykonują daną czynność sami, naśladując nauczyciela. Do obrazowego przedstawienia wielu zagadnień można skorzystać z projektora multimedialnego, będącego często w wyposażeniu szkolnych pracowni komputerowych.

Nauczycielski pokaz powinien dotyczyć nie tylko konkretnych czynności, które wykonywane są w programach komputerowych. Uczniowie obserwując nauczyciela, powinni zobaczyć m.in., jaka musi być prawidłowa postawa podczas pracy z komputerem, w jaki sposób należy trzymać mysz oraz ułożyć dłonie na klawiaturze. Zdobycie przez uczniów właściwych nawyków uwarunkowane jest obserwacją prawidłowych postaw.

Mimo że zajęcia komputerowe to przede wszystkim ćwiczenia praktyczne, na zajęciach tych wykorzystywane są także **metody słowne**. Znajdują one zastosowanie np. podczas pokazu, kiedy to nauczyciel omawia sposób wykonania danej czynności za pomocą komputera, wyjaśnia przeznaczenie określonego narzędzia itp. W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, zakładającym integrację treści komputerowych z treściami z innych obszarów edukacji wczesnoszkolnej, metody słowne stanowią ważny element zajęć komputerowych. Na początku zajęć przewidziano zwykle wprowadzenie (nawiązanie) do tematu pod kątem edukacji wczesnoszkolnej. Ma ono najczęściej formę rozmowy z uczniami, dyskusji, w ramach której uczniowie swobodnie wypowiadają się lub odpowiadają na pytania zadawane przez nauczyciela, wykorzystując posiadaną wiedzę dotyczącą danego zagadnienia.

Ćwiczenia wykonywane za pomocą komputera powinny być dokładnie omówione (przeanalizowane), najlepiej z aktywnym udziałem uczniów. Szczegółowe omówienie sposobu wykonania ćwiczenia jest tym bardziej istotne, że uczniowie na zajęciach komputerowych realizowanych według programu KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI nie pracują z podręcznikiem, a korzystają wyłącznie z płyty CD-ROM. Udział uczniów w rozmowie na temat wykonywanego ćwiczenia (np. podanie propozycji jego rozwiązania) pozwala nauczycielowi zorientować się, czy dzieci zrozumiały zadanie. Czasami w rozwiązaniu określonego zadania pomogą uczniom pytania pomocnicze formułowane przez nauczyciela oraz nawiązanie do zdobytych wcześniej umiejętności.

Wykonując niektóre zadania, z wykorzystaniem narzędzi komputerowych, uczniowie wypowiadają się także bezpośrednio podczas pracy z komputerem. Przykładowo, formułują odpowiedzi na pytania w związku z informacjami wyszukiwanymi w programach edukacyjnych lub na stronach internetowych, wysłuchaną piosenką lub wierszem. W innych sytuacjach opisują zawartość ćwiczeniowych plików graficznych i tekstowych, określają, jakie elementy należy w nich zmodyfikować zgodnie z poleceniem ćwiczenia czy też wypowiadają się na temat czynności, jakie powinny zostać wykonane w pliku ćwiczeniowym.

Wdrażając uczniów do posługiwania się poprawnym słownictwem komputerowym, zachęcamy ich do ustnego opisywania czynności wykonywanych za pomocą komputera oraz sposobów korzystania z wybranych narzędzi komputerowych. Rozwijaniu tych umiejętności poświęcone są osobne ćwiczenia. Jeśli uczniowie na zajęciach używają słownictwa potocznego, nauczyciel powinien na bieżąco reagować i poprawiać uczniów.

Zachęcamy uczniów również do omawiania swoich prac komputerowych – proponujemy, żeby uczniowie opisywali np. rysunki wykonane w edytorze grafiki. Zadaniom o takim charakterze towarzyszą zwykle pytania pomocnicze zadawane przez nauczyciela lub zamieszczone w poleceniu danego ćwiczenia.

Istotne jest powtarzanie zdobywanych umiejętności komputerowych. Uczniowie na kolejnych zajęciach poznają nowe umiejętności, a także wykonują ćwiczenia umożliwiające powtórzenie umiejętności nabytych wcześniej. Podczas wykonywania przez uczniów kolejnych ćwiczeń nauczyciel powinien nawiązywać do umiejętności zdobytych przez uczniów na wcześniejszych zajęciach, a potrzebnych do wykonania konkretnego ćwiczenia.

Uczniowie powtarzają umiejętności nie tylko w ramach jednej klasy, bowiem zgodnie z zastosowanym w programie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI spiralnym układem treści nauczania następuje do nich powrót również w kolejnych klasach. Celowe jest zaplanowanie na końcu cyklu zajęć w danej klasie lekcji poświęconych wyłącznie utrwaleniu wybranych umiejętności komputerowych. W prezentowanym programie nauczania takie zajęcia przewidziano na dwóch ostatnich lekcjach w klasie I i II oraz na czterech lekcjach kończących cykl zajęć w klasie III.

Wszystkie ćwiczenia wykonywane przez uczniów na zajęciach komputerowych powinny być ułożone zgodnie z **zasadą stopniowania trudności**. Uczniowie rozpoczynają od ćwiczeń łatwych, stopniowo przechodzą do ćwiczeń trudniejszych, łączących umiejętności zdobyte na wcześniejszych zajęciach. Przykładowo, uczniowie poznają najpierw podstawowe operacje wykonywane za pomocą myszy, aby następnie wykorzystywać je w grach edukacyjnych, podczas przeglądania prezentacji multimedialnych czy też w pracy z komputerowymi rysunkami.

Pracując nad rysunkami w edytorze grafiki, uczniowie rozpoczynają od ćwiczeń w kolorowaniu zamkniętych obszarów rysunku. Następnie stopniowo poznają różne narzędzia do rysowania i malowania, które najpierw wykorzystują do uzupełniania i dokańczania rysunków (np. do uzupełniania konturów rysunków czy rysowania po śladzie). W klasie II uczniowie tworzą już np. kompozycję graficzną z wykorzystaniem gotowych elementów oraz poznanych operacji edytora grafiki, natomiast w klasie III posługują się narzędziami edytora grafiki do wykonania rysunku od początku. Zasada stopniowania trudności dotyczy także wykonywania operacji na fragmentach rysunku: w klasie I uczniowie uczą się przenosić fragmenty rysunku, w klasie II wykonują kopiowanie, a w klasie III – przekształcanie fragmentu rysunku (obracanie w poziomie).

Zasada stopniowania trudności ćwiczeń uwzględniona została także w kontekście umiejętności zdobywanych przez uczniów podczas pracy z innymi narzędziami komputerowymi, np. w pracy z komputerowymi tekstami. Uczniowie początkowo wykonują ćwiczenia polegające na wpisywaniu pojedynczych liter z wykorzystaniem oprogramowania edukacyjnego, piszą proste wyrazy w edytorze tekstu, uzupełniają zdania podanymi wyrazami, z czasem dopisują fragmenty tekstów i uczą się wprowadzać poprawki do tekstu. W klasie III uczniowie już redagują w edytorze tekstu krótkie wypowiedzi pisemne na podany temat oraz tworzą dokumenty tekstowe od początku (np. redagują proste formy użytkowe, takie jak życzenia czy list).

Na zajęciach komputerowych stosujemy **zasadę systematyczności** – np. w sytuacji, kiedy istnieje kilka sposobów wykonania danej operacji (przykładowo – przenoszenie i kopiowanie fragmentów rysunku w edytorze grafiki), wprowadzamy najpierw jeden sposób, a dopiero, gdy uczniowie dobrze go opanują, pokazujemy następny. Sposoby te pokazujemy zawsze na różnych zajęciach. Zgodnie z zasadą systematyczności należy unikać na zajęciach komputerowych nagromadzenia zbyt wielu nowych treści, co może spowodować, że uczniowie nie będą w stanie ich przyswoić. Staramy się umiejętnie rozkładać treści nauczania na poszczególne zajęcia.

Ważnym aspektem zajęć komputerowych jest **indywidualizacja nauczania**, uwzględniająca tempo rozwoju oraz możliwości i doświadczenia poszczególnych uczniów. Dzięki stosowaniu zasady indywidualizacji uczniowie powinni uzyskać równe szanse odniesienia sukcesu. Należy wziąć pod uwagę, że w szkole podstawowej rozpoczynają edukację dzieci o różnym poziomie umiejętności komputerowych: niektóre posiadają już całkiem spore umiejętności i doświadczenia w pracy z komputerem, inne dopiero poznają komputer. Poza tym należy uwzględnić możliwości dzieci w młodszym wieku szkolnym – ich predyspozycje w zakresie przyswajania sobie nowych wiadomości i umiejętności. Stąd istotne jest wprowadzenie elementów indywidualizacji procesu nauczania, m.in. w zakresie tempa pracy oraz poziomu trudności zadań.

Uczniom słabiej radzącym sobie z komputerem można proponować ćwiczenia uproszczone, o niższym stopniu trudności, polegające na przykład na wykonaniu części zadania przeznaczonego dla całego zespołu klasowego. Należy uwzględnić to, że uczniowie słabsi powinni mieć więcej czasu na rozwiązanie konkretnego ćwiczenia. Istotne jest wspieranie i ośmielanie uczniów z mniejszymi umiejętnościami komputerowymi, jak również odpowiednie motywowanie ich przez zwracanie szczególnej uwagi na poczynione postępy i akcentowanie nawet najmniejszych sukcesów. Jeżeli uczeń nie opanował zakładanych na danych zajęciach umiejętności, powinien mieć możliwość wykonania ćwiczeń dodatkowych, które pozwolą mu je zdobyć. Może się to odbyć nawet kosztem realizacji niektórych innych zaplanowanych treści nauczania.

Dla uczniów zdolniejszych, bardzo dobrze posługujących się komputerem, szybko wykonujących ćwiczenia, można przygotować zadania o wyższym stopniu trudności, motywując ich do doskonalenia swoich umiejętności komputerowych.

Nauczyciel powinien wspierać działania uczniów i zachęcać ich do podejmowania wysiłku. Jedną z form aktywizacji proponowanych w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI jest organizowanie na zajęciach komputerowych, co jakiś czas, konkursów na najciekawszą (najlepszą) pracę wykonaną na komputerze (np. najładniejszą komputerową pisankę wielkanocną). Należy zwrócić uwagę, aby w wyborze takiej pracy uczestniczyli wszyscy uczniowie. Starajmy się wyróżnić nie tylko zwycięzców konkursu, doceńmy też wysiłek pozostałych uczniów.

Na zajęciach komputerowych kształtujemy u uczniów prawidłowe nawyki w zakresie korzystania z komputera. Należą do nich m.in. właściwa postawa w czasie pracy z komputerem, respektowanie zasad pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej i zasad bezpiecznego korzystania z komputera, stosowanie się do ograniczeń w zakresie czasu spędzanego przed komputerem, zachowanie bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu, wybór odpowiednich gier komputerowych. Treści te proponuje się wprowadzać stopniowo, aby uczniowie mieli czas na ich przyswojenie. Ważne jest uświadomienie i wyjaśnienie uczniom potencjalnych zagrożeń komputerowych i pokazanie prawidłowych zachowań z tym związanych. Pomocne mogą być cyklicznie przeprowadzane rozmowy z uczniami.

Istotne jest zaprezentowanie uczniom ciekawych stron internetowych o różnorodnej tematyce, która zainteresuje dzieci. Uczniowie powinni poznać Internet jako bogate źródło informacji przekazywanych w różnej postaci, a nie kojarzyć tego medium np. wyłącznie z grami komputerowymi. W projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI do wykorzystania na zajęciach zaproponowano zestaw interesujących stron WWW – m.in. strony przedstawiające informacje o Warszawie, prezentujące teatry dla dzieci, muzea i skanseny, ogrody zoologiczne czy parki dinozaurów.

Wyrobienie przez uczniów prawidłowych nawyków związanych z pracą z komputerem wymaga czasu i właściwych, czynionych na bieżąco wskazówek. Nie do przecenienia jest tu rola nauczyciela, który powinien wielokrotnie przypominać uczniom o podstawowych zasadach bezpiecznej i niezagrażającej zdrowiu pracy z komputerem oraz korygować na bieżąco wszystkie nieprawidłowości w tym zakresie.

Wiele szczegółowych uwag dotyczących sposobów osiągania celów edukacyjnych przedstawionych w programie nauczania KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI, w tym informacje o czynnościach nauczyciela i uczniów na poszczególnych zajęciach komputerowych, podano w scenariuszach zajęć zamieszczonych na nauczycielskiej płycie CD-ROM z materiałami metodycznymi.

6. OCENIANIE I SPRAWDZANIE OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Sprawdzanie i formułowanie oceny osiągnięć uczniów stanowi nieodzowny element procesu dydaktyczno-wychowawczego. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych polega na rozpoznawaniu przez nauczycieli poziomu i postępów w opanowaniu przez uczniów wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej oraz realizowanego programu nauczania[9].

Niezbędne jest rozpoznanie indywidualnych predyspozycji i możliwości uczniów. W wypadku zajęć komputerowych prowadzonych na I etapie edukacyjnym ważne jest także sprawdzenie, jakie umiejętności w zakresie posługiwania się komputerem posiadają dzieci rozpoczynające naukę w klasie I szkoły podstawowej (jakie są ich umiejętności początkowe). Należy uwzględnić duże zróżnicowanie w tym względzie: niektóre dzieci mają już całkiem spore umiejętności, ponieważ korzystają z komputera w domu, a dla innych zajęcia komputerowe mogą być w ogóle pierwszą okazją do pracy z komputerem.

W ocenie osiągnięć trzeba uwzględnić, jakie postępy poczynił uczeń w określonym czasie, biorąc pod uwagę jego umiejętności początkowe. Wówczas można obiektywnie ocenić postępy dziecka i w pełni docenić jego wysiłek w zdobywaniu wiadomości i umiejętności.

W procesie nauczania należy zwracać uwagę, w jaki sposób uczeń dochodzi do wiedzy i umiejętności, a nie wyłącznie na to, co już wie i umie. Istotny jest wkład pracy włożony przez dziecko w wykonanie określonego zadania oraz wysiłek podejmowany w celu pokonania trudności. Dziecko o mniejszych możliwościach intelektualnych lub mające małe doświadczenie w posługiwaniu się komputerem będzie musiało podjąć większy wysiłek, by wykonać określone zadanie, niż dziecko o dużych możliwościach, dobrze radzące sobie z komputerem. Należy uwzględnić to w ocenie.

Ważne jest **bieżące ocenianie osiągnięć uczniów** podczas zajęć komputerowych w różnych aspektach – pod kątem zdobytych umiejętności, posiadanej wiedzy, aktywności i zaangażowania w wykonywaniu zadań. Ocenianie bieżące pozwala uzyskać aktualne informacje o stopniu opanowania przez uczniów realizowanych na zajęciach treści nauczania. Poza tym systematyczne ocenianie i kontrolowanie osiągnięć jest elementem motywującym uczniów do pracy na zajęciach. W wyniku analizy poczynionych obserwacji nauczyciel ma możliwość dokonania obiektywnej i szybkiej oceny skuteczności nauczania i wprowadzenia ewentualnych zmian. Ocena bieżąca pozwala uczniowi uzyskać aktualne informacje na temat tego, co już umie i w jakim zakresie oraz nad czym powinien jeszcze popracować. Bieżąca ocena osiągnięć dziecka dostarcza także istotnych informacji rodzicom (opiekunom).

Jedną z form oceniania bieżącego na zajęciach komputerowych w klasach I–III szkoły podstawowej może być słowna ocena dokonań ucznia formułowana przez nauczyciela. Podczas zajęć należy ocenić wszystkich uczniów za pomocą choćby krótkich, pozytywnie motywujących sformułowań (np. *wspaniale*; *bardzo dobrze*; *dobrze*; *praca samodzielna*; *widać, że się starasz*).

Nie stawiamy ocen negatywnych – jeśli uczeń niepoprawnie wykona zadanie, wyjaśniamy, na czym polega błąd i udzielamy niezbędnych wskazówek. Motywujemy ucznia pozytywnie, aby nie zraził się do dalszej pracy. Zwracamy uwagę na te elementy zadania, które wykonał poprawnie. Pomagamy uczniom, którzy sobie nie radzą, jednak nie wykonujemy za nich ćwiczeń.

Ocena ucznia powinna być wynikiem wnikliwej obserwacji jego pracy na zajęciach, wykonywanych ćwiczeń, wyników pracy z komputerem oraz analizy postaw. Proponuje się, aby na zajęciach komputerowych prowadzonych na I etapie edukacyjnym ocenie podlegały:

- ćwiczenia praktyczne,
- wypowiedzi ustne,
- postawy uczniów zaobserwowane na zajęciach.

[9] Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (z późn. zm.).

Zajęcia komputerowe są przede wszystkim zajęciami o charakterze praktycznym, podczas których uczniowie, w celu wykonania postawionego zadania, podejmują określone działania z wykorzystaniem różnych narzędzi komputerowych. Uczeń wykonuje ćwiczenie przy komputerze, natomiast nauczyciel obserwuje na bieżąco jego pracę. Ocenie podlegają **ćwiczenia praktyczne** – oceniana jest umiejętności posługiwania się komputerem i oprogramowaniem w zakresie potrzebnym do wykonania ćwiczenia i w konsekwencji efekt pracy ucznia widoczny na ekranie monitora, przedstawiony na wydruku czy też zapisany w formie pliku (np. zmodyfikowany lub utworzony rysunek bądź tekst).

Ważna jest samodzielność w pracy i poprawność wykonania ćwiczenia. Istotne jest także ocenianie na bieżąco postępów czynionych przez ucznia w pracy z komputerem i konkretnymi narzędziami komputerowymi. Na ocenę nie powinien mieć wpływu czas potrzebny uczniowi na wykonanie określonego ćwiczenia – niektórzy uczniowie potrzebują tego czasu więcej, bowiem mają jeszcze małą wprawę w posługiwaniu się myszą i klawiaturą bądź po prostu, ze względu na swoje możliwości, pracują wolniej od pozostałych uczniów. W ocenie nauczyciel powinien uwzględnić estetyczny wygląd prac uczniowskich i dokładność ich wykonania. Jeśli efekt nie jest zadowalający, zachęcamy ucznia do poprawienia pracy, a nawet do wykonania jej od początku. Ocenie za ćwiczenie praktyczne powinno towarzyszyć zawsze omówienie i podsumowanie wykonania zadania.

Ocenie podlegają także **wypowiedzi ustne** uczniów na zajęciach komputerowych. Nauczyciel powinien tworzyć różne sytuacje dydaktyczne, zachęcając dzieci do wypowiadania się w związku z tematem zajęć i omawianymi zagadnieniami komputerowymi. Można przeprowadzać rozmowy z uczniami, m.in. o podstawowych zasadach korzystania z komputera w sposób bezpieczny i niezagrażający zdrowiu czy dotyczące wyboru odpowiednich gier komputerowych. Udział nauczyciela polega na kierowaniu rozmową, zachęcaniu uczniów do zabierania głosu, reagowaniu na wypowiedzi nieprawidłowe.

W czasie zajęć zadajemy uczniom pytania dotyczące wykonywanych przez nich konkretnych czynności na komputerze i wykorzystywanych narzędzi komputerowych. Temu celowi służą m.in. niektóre ćwiczenia zaproponowane w projekcie KOMPUTEROWE OPOWIEŚCI. W ocenie wypowiedzi ustnych bierzemy pod uwagę wiadomości ucznia oraz stosowanie poprawnego słownictwa komputerowego; zwracamy też uwagę na postępy czynione przez dziecko w zakresie wypowiadania się.

Kolejnym obszarem podlegającym ocenie są **postawy uczniów zaobserwowane na zajęciach**. Starajmy się oceniać nie tylko efekty pracy ucznia z komputerem, lecz także jego zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia, chęć osiągnięcia sukcesu i systematyczność w pracy. Oceniając postawy uczniów, bierzemy pod uwagę m.in. stosunek do obowiązków szkolnych oraz sposób pracy na lekcji – ważnym elementem jest aktywność uczniów na zajęciach (w tym zwłaszcza chętne wykonywanie postawionych zadań), samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, jak również zachowanie bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem, dbałość o sprzęt komputerowy oraz porządek na stanowisku komputerowym. W ocenie postaw uczniów istotne miejsce powinna zająć ocena kultury osobistej (m.in. w zakresie sposobu bycia i wyrażania się oraz szacunku dla pracy innych), relacji z nauczycielem i innymi dziećmi (np. wykonywanie poleceń nauczyciela, nawiązywanie kontaktów z innymi uczniami, zgodna współpraca w zespole klasowym), a także ocena zachowania w różnych sytuacjach (w tym wyróżnianie się uczciwością, prawdomównością i obowiązkowością, podejmowanie prób przezwyciężania trudności szkolnych).

Już na I etapie edukacyjnym proponujemy stopniowo wdrażać uczniów do **samooceny**. Umiejętność przeprowadzenia samooceny należy do najistotniejszych czynników wpływających na efektywność uczenia się i stanowi pierwszy krok na drodze do samodzielnego zdobywania wiedzy. Ważne jest w tym kontekście, aby nauczyciel organizował na zajęciach komputerowych różne sytuacje dydaktyczne, w których uczniowie będą mieli okazję dokonywać oceny własnych działań (w tym przede wszystkim formułować opinię na temat swoich prac wykonanych za pomocą komputera).

W edukacji wczesnoszkolnej na zakończenie kolejnych semestrów, jak również na koniec klasy I, II oraz całego I etapu edukacyjnego, formułowana jest **ocena opisowa**. Celem takiej oceny jest opisanie stopnia zbliżania się ucznia do zakładanych osiągnięć edukacyjnych. Ocena opisowa powinna przedstawiać informacje na temat umiejętności, wiadomości i aktywności dziecka w odniesieniu do treści zawartych w podstawie programowej i realizowanym programie nauczania. Ocena taka musi być dostosowana do przyjętego w danej szkole wewnątrzszkolnego systemu oceniania. Przygotowanie do sformułowania oceny opisowej wymaga od nauczyciela stałego monitorowania postępów ucznia.

Również obszar edukacji wczesnoszkolnej, jakim są zajęcia komputerowe, powinien zostać objęty oceną opisową. Dlatego też konieczne jest, aby także nauczyciel prowadzący wydzielone zajęcia komputerowe w klasach I–III szkoły podstawowej przygotował tego rodzaju ocenę. Po sformułowaniu oceny opisowej z zajęć komputerowych należy przekazać ją nauczycielowi edukacji wczesnoszkolnej.

Właściwie sporządzona ocena opisowa musi spełniać jednocześnie kilka warunków:

- przyjąć formę zrozumiałą dla środowiska wychowawczego: ucznia, rodziców, opiekunów, ewentualnie pedagoga i terapeuty – jednocześnie informować o osiągnięciach uczniów w sposób syntetyczny, tak aby mogła znaleźć się w arkuszu szkolnym i na świadectwie szkolnym;
- być wyrazem życzliwego i serdecznego podejścia do każdego z uczniów, bez przykładania do nich jednakowej miary, lecz z uwzględnieniem indywidualnych różnic w tempie ich rozwoju; podkreślać mocne strony ucznia, interpretować osiągnięcia na korzyść dziecka i pozytywnie motywować je do pracy;
- kojarzyć się z konkretnymi czynnościami, umiejętnościami lub osiągnięciami, wskazując kierunek dalszego działania;
- mieć charakter wartościujący, opisywać stan opanowania danej umiejętności, wskazywać gradację poczynionych postępów;
- brać pod uwagę nie tylko efekty pracy ucznia, lecz także jego wkład pracy i możliwości, aby utrzymać lub pobudzić zapał dziecka do nauki.

Opracowując ocenę opisową, należy uwzględnić także ocenę zachowania ucznia. Tylko w takim ujęciu ocena będzie miała charakter całościowy.

Ocena opisowa powinna dostarczyć różnego rodzaju informacji. Uczniowi ocena taka powinna przekazać informacje o efektach jego starań, motywować do systematycznej pracy, rozwijać poczucie wiary w swoje możliwości. Nauczyciel za pośrednictwem oceny opisowej uzyskuje informacje o tym, na jakim poziomie rozwoju znajduje się uczeń, jakie umiejętności opanował oraz czy przyjęte metody i formy pracy są odpowiednie. Z kolei rodzicom (opiekunom) ocena opisowa pozwala dowiedzieć się o postępach, trudnościach w uczeniu się oraz o uzdolnieniach dziecka.

W ostatnim roku edukacji wczesnoszkolnej (w klasie III) ocenę opisową można i należy uzupełnić formą oceniania za pomocą stopni szkolnych. Chodzi o to, aby przyzwyczaić uczniów oraz łagodnie wprowadzić do sposobu oceniania osiągnięć, z którym spotkają się w następnych latach nauczania szkolnego (od II etapu edukacyjnego).

SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE 3

2. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU NAUCZANIA 4

ZAŁOŻENIA PROGRAMU NAUCZANIA 4

WYMIAR CZASOWY REALIZACJI PROGRAMU NAUCZANIA 6

KONCEPCJA ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH WEDŁUG PROGRAMU NAUCZANIA 7

OBUDOWA DYDAKTYCZNA DO REALIZACJI PROGRAMU NAUCZANIA 10

WARUNKI SPRZĘTOWO-PROGRAMISTYCZNE 12

3. CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA 13

PODSTAWA PROGRAMOWA DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO 13

CELE KSZTAŁCENIA 14

CELE WYCHOWANIA 15

4. TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIÓW 18

KLASA I 19

KLASA II 25

KLASA III 33

5. SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA 41

6. OCENIANIE I SPRAWDZANIE OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW 46